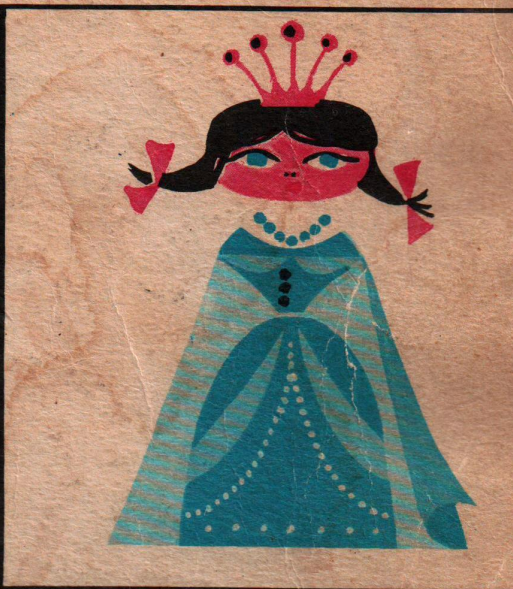
Pentru fetita mea, scumpa si draga:

Andra-Maria P

Sper sa îti placa aceasta carte, la fel de mult cum mi-a placut si mie. MAMA

E. Iliin
V. Grişin

abecedarul jocului de ŞAH



Cuprins

Prefață 3
Cuvînt către părinți 5
Războiul pieselor de lemn 7
Să ascultăm povestea jocului de șah 13
Pe cîmpul de luptă 20
Înainte, numai înainte ! 25
Cine va fi pus „la colț" ? 30
Căluții cei zburdalnici 36
Despre nebunii care nu sînt... nebuni 41
„Ăl mai tare om din lume" 45
Păzea, Măria Ta ! 51
Ai atins piesa, trebuie să joci ! 57
Nimeni nu pierde, nimeni nu cîștigă 61
Puțini, dar buni... 65
Cînd regele pleacă la război... 68
Să afle toți copiii... 71
Și o completare 74
Răspunde sigur la întrebare 77

Războiul pieselor de lemn

Dănuț a primit în dar un joc de șah. Piesele, frumos lustruite și mirosind puternic a lac, erau așezate într-o cutie de lemn în carouri, asemenea pătrățelelor de pe șapca unui clovn.

Printre ele puteai găsi căluți, turnulețe și tot felul de figurine fără chipuri și fără mîini, amintind de niște omuleți ciudați.

Dănuț a rămas încîntat de aceste piese amuzante, dar, din păcate, nu știa ce să facă cu ele. Nici tăticul, nici mămica nu puteau să-i vină în ajutor, pentru că nici ei nu știau să joace șah.

În scurt timp, cutia voluminoasă de lemn a început să-l cam stînjenească pe Dănuț și atunci, ca să scape de ea, a vîrît-o sub divan. După ce a ascuns-o acolo, a uitat repede de cutie, de căluți și de turnulețe — într-un cuvînt de toate figurinele asemănătoare unor omuleți.

Într-una din zile, Petrișor, un bun prieten al lui Dănuț, a venit să-l vadă. Cei doi băieți s-au apucat să joace hochei — adică să alerge prin odaie, lovind cu două crose multicolore, din plastic, un puc din același material. Pucul, sprințar, nimerise cînd sub masă, cînd sub șifonier, obligîndu-i astfel pe băieți să scotocească cu crosa pe sub mobile, pentru a-l readuce la mijlocul „terenului".

La un moment dat, pucul a nimerit și sub divan. Petrișor s-a vîrît după el, ca să-l scoată. Dar în locul pucului a tras de sub divan o cutie de lemn tare prăfuită.

— Hii, dar ăsta este un joc de șah! exclamă Petrișor plin de bucurie, uitînd cu totul de pucul care se pierduse. Hai să jucăm!

— Păi eu nu știu să joc ... spuse Dănuț sfios și se roși tot.

— Ce trebuie să știi?! O să ne jucăm de-a războiul.

Petrișor deschise cutia și împrăștie pe masă piesele albe și cele negre.

— Soldații mei sînt albi, iar ai tăi negri. Aranjează-ți oastea! ordonă Petrișor, alegînd din grămadă piesele de culoare deschisă.

El le așează una lîngă alta la marginea mesei și în scurt timp, acolo, se formă un lung șirag de figurine albe — o adevărată oștire de lemn. Petrișor îl ajută apoi pe Dănuț să-și aranjeze oastea neagră la celălalt capăt al mesei, după care scoase din buzunar o gumă de culoare cărămizie.

— O să „tragem" pe rînd. Uite-așa!

Petrișor a pus guma înaintea oastei sale și apoi, cu un bobîrnac puternic, a trimis-o înainte. Proiectilul de cauciuc a zburat peste masă, doborînd doi combatanți negri. Dănuț a vrut să-și ridice soldații, dar Petrișor i-a spus că ei au fost omoriți și nu se mai pot scula. Atunci Dănuț a așezat și el guma pe masă, și-a îndoit cu mult zel degetul arătător și a pocnit guma cît a putut de tare. Dar nici un oștean inamic nu s-a prăbușit — proiectilul trecuse prea sus.

„Salva" următoare a fost mai reușită — un cavalerist alb s-a prăbușit la pămînt. Dar și în rîndurile oastei lui Dănuț pierderile erau mari, pentru că Petrișor nu greșea loviturile.

— Nu-ți fie teamă, ai să înveți și tu, își încuraja Petrișor prietenul.

Dar pe Dănuț nu-l bucurau succesele sale, lui îi era milă de micii ostași, sclipind în soare, care zburau în toate părțile după fiecare „împușcătură" reușită.

Jocul era în toi, cînd sosi Răzvan, vecinul lui Dănuț. El era cu doi ani mai mare decît Dănuț și Petrișor. Împlinise șapte ani și toată lumea știa că Răzvan avea să meargă la școală.

— Ce faceți voi aici? întrebă Răzvan, uitîndu-se la piesele albe și negre împrăștiate pe dușumea prin toată camera.

— Nu vezi, jucăm șah! răspunse Petrișor.

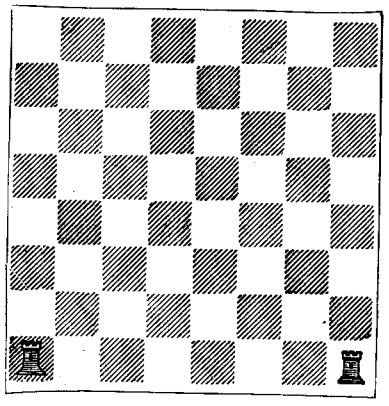
— Așa e, jucăm șah, nu se vede!? confirmă și Dănuț.

— Cine joacă șah în felul ăsta? rosti indignat Răzvan. Voi doborîți piesele fără să le alegeți, la întîmplare, puțin vă pasă care e pionul și care e dama!

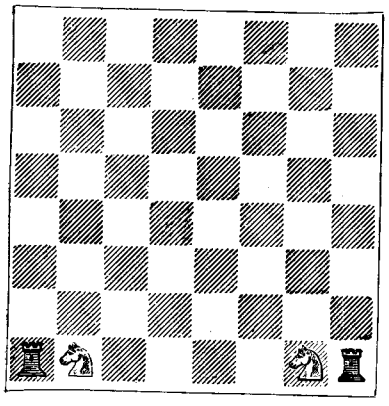
Dănuț se uită cu îngrijorare la Petrișor, pentru că el născocise acest joc și acum trebuia să-i demonstreze lui Răzvan că joacă corect.

— Cum avem chef așa jucăm, se posomorî Petrișor. Ne jucăm de-a războiul. Asta-i oastea mea, cealaltă, a lui Dănuț. Cine va omorî mai mulți soldați inamici, acela va învinge.

— Ce mai oaste! izbucni în rîs Răzvan. Soldații stau pe loc și așteaptă să fie doborîți cu guma! În oastea șahului există și infanterie, și cavalerie, și tunuri, și comandanți... și fiecare se mișcă în felul său.



1



2

— Cum se mișcă ? întrebă uimit Dănuț.

— Uite-așa, dar pe tabla de șah, nu pe masă. Și-apoi, ei se mișcă după anumite reguli, fiecare într-un anumit fel...

Răzvan luă cutia în care fuseseră piesele de șah, o desfăcu și o întinse pe masă. Era ca un pătrat mare, alcătuit dintr-o mulțime de pătrățele mici, albe și negre. Răzvan alese din grămadă două piese albe, asemănătoare unor turnulețe, și le plasă în colțuri, pe una din laturile tablei (1).

— Acestea sînt turnurile, ele trebuie să stea la colțuri. Iar ăștia sînt caii, locul lor este alături de turnuri (2).

Apoi Răzvan le arătă două piese cu capetele ascuțite, spunîndu-le că sînt nebunii.

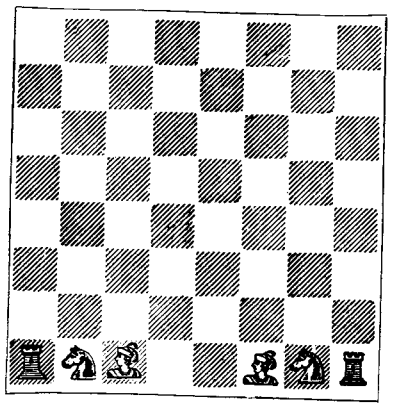
Petrișor rîse.

— Ce fel de nebuni sînt ăștia ?! Par foarte liniștiți....

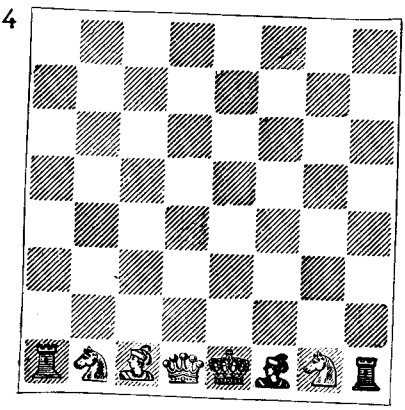
— Și totuși, în jocul de șah, aceste piese se numesc nebuni. Așa m-a învățat tata, zise Răzvan.

Dănuț nu-l contrazise, cu toate că și el era de părere că cei doi nu prea semănau cu nebunii. Dar el voia să afle, cît mai repede cu putință, cum se poate juca șah.

Răzvan plasă nebunii pe lîngă cîte un cal, astfel că la mijlocul rîndului, între ei, rămăseseră două pătrățele neocupate (3). Alese, apoi, dintre figurinele de șah care zăceau în dezordine, două albe, cele mai înalte. Uneia din ele, care avea în vîrf o măciulie neagră, Răzvan îi spuse rege, lucru lesne de înțeles, dacă ne gîndim că în povești și în basme regii sînt personajele principale, cele mai importante. Cealaltă piesă, el o numi damă, ceea ce era însă de neînțeles.



3



4

— Ce fel de damă ? întrebă Dănuț.

— Ei, cum să-ți spun, un fel de regină care are rol de general sau mareșal al regelui. O piesă importantă, puternică, care în armata șahului se numește damă.

— Bine, în regulă, consimți Dănuț cam în silă.

— Prin urmare, ăsta e regele și asta e dama, continuă Răzvan, așezînd regele pe un pătrățel negru, iar dama pe unul alb.

Acum tot rîndul întîi al tablei se completase. Ultimele piese care mai rămăseseră erau cele mai mici și toate de același fel (4).

— Aceștia sînt pionii, explică Răzvan, căutînd să-i plaseze pe al doilea rînd al tablei de șah, înaintea pieselor mai mari de pe primul rînd (5).

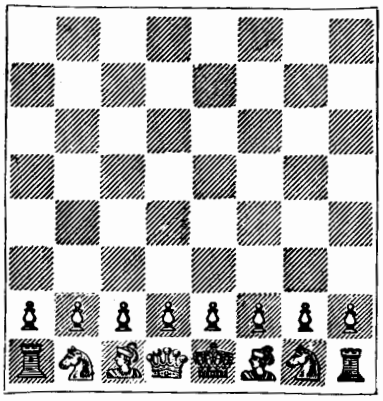
— Uite-așa trebuie să stea piesele de șah ! Faceți și voi la fel cu cele negre.

Dănuț și Petrișor trecură imediat la aranjarea lor : turnurile în colțuri, alături de turnuri cei doi cai, apoi nebunii. Cînd au ajuns însă la cele două piese principale, n-au mai știut cum să le așeze : regele în dreapta și dama în stînga, sau invers. Răzvan le veni în ajutor.

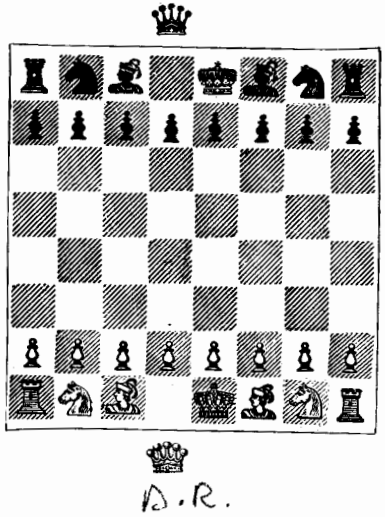
— Dama albă — spuse el — trebuie să stea pe un pătrat alb, iar cea neagră, pe unul negru (6).

— Dama nu e albă, ci galbenă, îl corectă Petrișor. Lui îi cam plăcea să contrazică pe alții, dar, de data aceasta, avea dreptate : piesele de culoare deschisă erau într-adevăr galbene.

— Ba nu, albă, dădu din cap cu încăpățînare Răzvan. Și asta pentru că așa se numește întreaga armată șahistă : albe și negre. Oricum ar fi vopsite piesele, tot așa li se spune !



5



6

D.R.

După ce băieţii au aşezat la locul lor toate piesele mari şi toţi pionii, Petrişor întrebă :

— Şi-acum, cu ce le doborîm ?

— Tu nu ştii decît să dobori ! se supără Răzvan. O să se doboare ele, unele pe altele, ca într-o bătălie adevărată.

Dănuţ ardea de nerăbdare să înceapă mai repede jocul, ceea ce le şi spuse prietenilor săi. Dar cuvintele lui îl făcură pe Răzvan să rîdă.

— Păi cum să joci, dacă nici nu cunoşti regulile jocului ?

Tocmai atunci îşi făcu apariţia mama lui Răzvan şi-l luă acasă, pentru că era ora cinci. Dănuţ şi Petrişor se uitau la piesele de şah înşirate pe tablă şi nu ştiau ce să facă cu ele.

Unul lîngă altul, micii oşteni încremeniseră într-o desăvîrşită ordine. Lacul cu care erau acoperiţi sclipea ca străvechile platoşe. Piesele, care adineauri zburaseră prin toate ungherele camerei, păreau că se pregătesc acum pentru o treabă foarte serioasă. Ele nu mai stăteau aşezate la întîmplare, ci într-o ordine precisă şi chiar puţin misterioasă. Se părea că, dintr-o clipă într-alta, va răsuna o comandă şi ostaşii de lemn se vor risipi, fără să mai ţină seama de ordinea strictă a rîndurilor. Cum se va petrece acest lucru ? Ce vor face micii oşteni pe cîmpul de luptă în carouri ?

În seara aceea, Dănuţ s-a răsucit multă vreme în aşternut. Iar atunci, cînd, în sfîrşit, a adormit, înaintea lui a prins să se desfăşoare o adevărată bătălie a pieselor de şah. Dar oricît se străduia el să observe mai bine cine cu cine se bate, nu reuşea deloc să-şi dea seama. Pe cîmpul de luptă era un iureş nemaipo-

menit, un adevărat talmeș-balmeș, și Dănuț nu se putea descurca în această învălmășeală, pentru că încă nu știa cum trebuie să se comporte piesele de șah.

Petrișor și-a adus și el aminte de cele două frumoase oștiri de șah încremenite pe tablă înaintea bătăliei, dar acum n-a mai simțit dorința să le doboare cu guma.

Să ascultăm povestea jocului de șah

A doua zi, Dănuț și Petrișor ieșiseră în curte. Împreună cu alți copii se dădeau pe gheață, aruncau unii într-alții bulgări de zăpadă. Pe zăpada bătătorită, alunecoasă, se putea juca hochei aproape de-adevăratelea, nu ca în odaia plină de mobilă. Cineva adusese chiar și un puc veritabil, de cauciuc. Numai că nu toți aveau crose — unii jucau cu bețele. Dealtfel, nici în picioare, băieții nu aveau patine de hochei rapide, sclipitoare. Într-un cuvînt, nu se puteau compara cu hocheiștii adevărați pe care îi vezi uneori la televizor. Dar, oricum, este foarte interesant să joci hochei! Dănuț și Petrișor, fiind cei mai mici dintre băieți, au fost plasați fiecare în cîte o poartă.

La început, Petrișor n-a prea fost de acord cu postul de portar, pentru că dorea să bage chiar el pucul în poarta adversă. Dar cu băieții mai mari nu este bine să te iei la harță! Așa că Petrișor a trebuit să-și ocupe smerit locul între cele două cărămizi și să se arunce cu disperare asupra pucului, atunci cînd acesta se îndrepta spre poartă.

În partea cealaltă a terenului, tot între două cărămizi asemănătoare, stătea Dănuț. Țopăia cînd pe un picior, cînd pe celălalt, rotindu-și mereu capul, ca să nu piardă din ochi pucul care zbura pe tot terenul. De cîteva ori, el trecu pe deasupra capului lui Dănuț la o înălțime atît de mare, încît, chiar sărind, nu l-ar fi putut ajunge. În astfel de situații, Dănuț spunea că pucul a trecut peste poartă și deci nu e gol. Și băieții nu-l contraziceau. Nu l-au contrazis nici atunci cînd proiectilul de cauciuc a trecut nu prea sus, cu puțin deasupra porții, pentru că își dădeau seama că portarul Dănuț nu e prea înalt de statură. Dar atunci cînd el scăpa pucul expediat pe jos, socoteau de îndată că e gol valabil.

Cel mai mult se necăjea Dănuț cînd rotogolul negru de cauciuc i se strecura printre picioare — atunci băieții se uitau la el cu reproș și, de ciudă, îl podideau lacrimile.

În schimb, cînd reușea să respingă pucul cu piciorul sau să-l blocheze pe gheață cu mănușile sale groase, cu un singur

deget, băieții mai mari îl băteau încurajator pe spate cu crosele, așa cum procedau cu apărătorul porții hocheiștii din echipa națională.

După joc, băieții se apucară să facă un om de zăpadă. Petrișor îi dădu un ghiont ușor lui Dănuț, iar cînd acesta se întoarse, îi propuse în șoaptă :

— Hai să facem piese de șah din zăpadă...

Dănuț și Petrișor se traseră mai deoparte. Stăteau și se gîndeau ce anume piesă să facă ?

— Ție ce piesă îți place cel mai mult ? întrebă Petrișor.

— Dar ție ?

— Mie calul, e cel mai frumos !

— Iar mie pionul, rosti Dănuț cam nehotărît. El e cel mai mic...

Cei doi prieteni se apucară de lucru. Petrișor făcu repede postamentul și curînd, deasupra acestuia, se înălță grumazul unui cal de șah. În schimb, botul calului ieși prea scurt. Petrișor încercă să-l mai lungească, dar zăpada nu voia să se lipească cu nici un chip, se desprindea mereu și cădea.

Pionul lui Dănuț însă reuși mult mai bine ; avea un cap rotund, puternic, care sclipea de parcă ar fi fost lăcuit.

Petrișor, uitîndu-se cînd la pionul lui Dănuț, cînd la calul său, decretă :

— Oricum, calul e mai puternic decît pionul !...

Lui Dănuț i se păru însă că pionul făcut de el nu e cu nimic mai prejos decît calul lui Petrișor și îi răspunse vag :

— Asta nu se știe...

— Ba se știe foarte bine ! se îmbufnă Petrișor.

Stătea alături de Dănuț, frămîntînd în palme un bulgăre de zăpadă.

— Ba se știe foarte bine ! repetă Petrișor și azvîrli bulgărele în pionul de zăpadă. Bulgărele îl nimeri în plin și pe capul rotund al acestuia apăru un cucui de zăpadă. Asta îl întărîtă pe Petrișor, care-și făcu din zăpadă un proiectil mai greu. După a doua „salvă", capul rotund al pionului se mișcă din locul său și doar printr-o minune mai rămase pe gîtul gros de zăpadă.

Lui Dănuț îi păru rău după pionul său de zăpadă și atunci își confecționă și el un bulgăre. Poc ! și botul și așa cam scurt al calului lui Petrișor deveni și mai scurt.

— Aha, deci așa procedezi ? rosti Petrișor, apropiindu-se de Dănuț.

— Dar tu ? nu se lăsă Dănuț.

Băieţii, acum foarte aproape, începură să se îmbrîncească unul pe altul.

— Ei, prieteni, asta contravine regulilor! răsună o voce severă, de om matur. Dănuţ şi Petrişor îl zăriră alături de ei pe Răzvan, iar deasupra lui şi deasupra întregului teren se înălţa statura impunătoare a tatălui lui Răzvan, nenea Barbu, cum îi spuneau copiii din curte.

— Ce v-a apucat, copii, aţi început cu piesele de şah şi acum nu mai aveţi mult şi ajungeţi să vă şi bateţi? li se adresă cam supărat nenea Barbu. La şah lupta se dă cu capul, nu cu mîinile.

— Şi nici cu bulgări de zăpadă ... adăugă Răzvan.

Era un băiat foarte chibzuit şi nu scăpa prilejul s-o dovedească.

— Iar acasă, ei doboară piesele de şah cu o gumă, îi explică Răzvan tatălui său.

— Ei, nu-i mai da şi tu de gol pe băieţi! zîmbi nenea Barbu. Nu vezi că şi aşa s-au roşit...

Într-adevăr, cu toate că Dănuţ şi Petrişor încetaseră să se mai înghiontească unul pe altul, obrajii lor tot mai erau roşii, iar ochii le străluceau. Răzvan rosti plin de importanţă:

— Nu-i nimic, am să-i învăţ eu să joace cum trebuie...

— Tu? se miră nenea Barbu. Tu însuţi nu ştii încă să joci ca lumea...

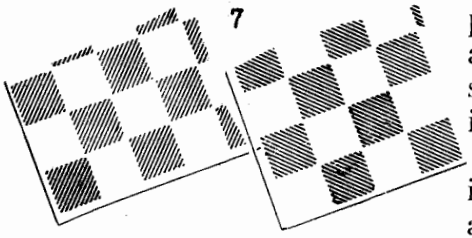
— Ba ştiu! se înfierbîntă Răzvan. El nu voia să-şi piardă autoritatea în materie de şah.

— Hei, cunosc eu foarte bine cît ştii tu, zîmbi aproape neobservat tatăl lui Răzvan. Haideţi mai bine să învăţăm împreună să jucăm şah. Deci, aşa, băieţi, după ce vă săturaţi de plimbare şi de joacă, veniţi pe la noi...

...Băieţii se săturară curînd de plimbare. Îmbujoraţi la faţă, cu părul ciufulit, iată-i la uşa apartamentului în care locuia Răzvan cu familia. Acesta îşi avea în cameră colţul său pentru jucării şi cărţi, şi acolo, pe o mică măsuţă, erau aranjate pe tablă piesele de şah. Nenea Barbu îi invită pe Dănuţ şi Petrişor să ia loc la masa mare, apoi îi spuse fiului său:

— Adu-ţi soldaţii încoace!

Răzvan ridică cutia deschisă cu piesele puse fiecare la locul ei şi se îndreptă cu ea spre masa cea mare. Dar în timp ce mergea, atenţia i-a fost atrasă de Dănuţ, care încerca să-şi aranjeze părul ciufulit. Tabla de şah din mîinile lui Răzvan se înclină într-o parte şi piesele se risipiră pe duşumea.



— Măi neîndemînaticule, se posomorî nenea Barbu. Nu-i nimic, acum lasă-i pe băieți să-și aranjeze singuri piesele, să văd și eu ce i-ai învățat.

Băieții începură să așeze la iuțeală piesele pe tablă, așa cum le arătase Răzvan în ajun, dar nenea Barbu îi opri.

— Stop ! Stop ! Ați greșit ! N-ați așezat tabla cum trebuie. Țineți minte : fiecare jucător trebuie să aibă în colțul din stînga al tablei un pătrat negru (7). Așa, acum e bine...

Tatăl lui Răzvan rămase cîteva clipe pe gînduri, apoi îi întrebă :

— Copii, vreți să vă spun o poveste despre jocul de șah ?

Bineînțeles, cei trei prieteni s-au bucurat. Cine ar putea refuza să asculte o poveste despre jocul de șah ?! Piesele de lemn au încremenit, gata, parcă, să asculte și ele povestea lui nenea Barbu.

„...A fost odată, într-o țară îndepărtată, de peste țări și mări, un Împărat. Nu era acest Împărat nici bun, nici drept, nici înțelept. Și de aceea probabil se războia adesea cu vecinii săi, căutînd să cotropească cîmpiile, livezile, orașele lor. Astfel, într-o zi, Împăratul plănui o nouă expediție, prin care să pună mîna pe avuțiile altora, dar nu știa dacă o să reușească sau nu. Pentru mai multă siguranță, se hotărî să ceară sfatul celui mai bătrîn și mai înțelept om din împărăția sa. Bătrînul, care avea barbă albă, fu adus la palat și Împăratul i se adresă :

— Ascultă, moșnege, m-am gîndit să pornesc război împotriva vecinilor și vreau să-mi spui dacă o să am sau nu succes ! Dovedi-voi, oare, că sînt mai înțelept și mai puternic decît alți conducători ? Zdrobi-voi oștile dușmane ? Cuceri-voi noi pămînturi ?

Bătrînul cel înțelept se gîndi ce se gîndi și-i răspunse :

— Nu te pripi, stăpîne ! Înainte de a porni un război mare, încearcă să cîștigi unul mic. Înainte de a-ți arunca în luptă oștile fără număr, învață să conduci o armată-jucărie. Înainte de a încerca să cucerești teritorii întinse, cucerește o împărăție minusculă...

— Ce tot îndrugi, bătrîne? se supără Împăratul. Despre ce război mic vorbeşti? Ce fel de armată-jucărie? Unde se află această minusculă împărăţie?

— Uite-o aici, preaputernice Împărate! răspunse calm moşneagul şi, scoţînd dintr-un sac un pătrat de lemn cu carouri, îl aşează înaintea tronului.

— Ce fel de împărăţie e asta? exclamă Împăratul, abia stăpînindu-şi mînia. Aici nu pot face nici măcar un pas!

— Iartă-mă, stăpîne, dar n-ai dreptate! Ia te uită numai cîte drumuri sînt aici — te poţi mişca şi drept, şi oblic, şi înainte, şi înapoi! Iată şi oastea în fruntea căreia îţi poţi arăta destoinicia.

Spunînd aceste vorbe, moşneagul deşertă dintr-un sac o mulţime de figurine stranii.

— Uită-te cu atenţie la aceste figuri de lemn, luminate stăpîne! Ele se războiesc tot timpul, înaintează, se retrag, îşi pregătesc capcane, trăiesc aventuri minunate. Dar ele sînt de lemn, de aceea pe acest cîmp de luptă nu se varsă niciodată sînge, nu se prăbuşesc case, nu vezi orfani plîngînd. Iată unde au loc războaie norocoase! Învaţă să învingi în acest război fără vărsări de sînge şi faima înţelepciunii tale va ajunge pînă în cele mai îndepărtate colţuri ale pămîntului.

Împăratul dorea tare mult să ajungă vestit în lumea întreagă şi atunci s-a apucat să înveţe şahul — aşa îşi denumise moşneagul minunatul său joc.

— Este un joc cu adevărat domnesc, spunea Împăratul plin de importanţă, cînd reuşea să obţină victoria. Iar atunci cînd pierdea, se înfuria şi azvîrlea piesele de şah pe jos.

Acest tratament brutal li s-a părut jignitor şi nedrept micilor oşteni de lemn, care au început să se răzbune pe capriciosul lor stăpîn: în momentele cele mai importante ale bătăliei, cînd o piesă, cînd alta refuza să-l mai asculte pe comandantul oştilor şi începea să acţioneze cum i se năzărea, fără să ţină deloc seama de interesele întregii armate. Atunci Împăratul pierdea bătălia şi, fiind învins, se înfuria şi mătura mînios oştile de lemn de pe cîmpul de luptă. Cu cît mai des se înfuria Împăratul, azvîrlind piesele de şah, cu atît mai des pierdea bătăliile. Nici în ţările îndepărtate, nici în propria sa împărăţie nu se vorbea despre Împărat ca despre un cîrmuitor bun, drept şi înţelept. Şi pe bună dreptate: oare un om înţelept, drept şi bun s-ar apuca să arunce pe jos piesele de şah şi să se înfurie pe cel cu care joacă?

Pînă la urmă, Împăratul s-a plictisit de luptele cu jucării pe care le pierdea atît de des, şi s-a hotărît să-şi încerce din nou puterile într-un război adevărat. Visul lui era să pună mîna pe o pradă bogată şi să alipească la împărăţia sa şi alte pămînturi străine.

Împăratul şi-a adunat la iuţeală regimentele de pedestraşi şi călăreţi şi în fruntea întregii sale armate a pornit cu război împotriva ţării vecine. Dar oamenii din acea ţară nu voiau să ajungă sclavii acestui stăpîn rău şi capricios. Ei s-au ridicat toţi, ca unul, în apărarea patriei lor şi au zdrobit hoardele Împăratului. Din întreaga lui oştire, atît de numeroasă, n-a mai supravieţuit decît un mic detaşament. Oştenii rămaşi în viaţă se întorceau acasă cu capetele plecate, iar Împăratul cel încrezut şi plin de cruzime, care suferise o înfringere zdrobitoare, era mai întunecat ca un nor.

În timpul retragerii sale ruşinoase, Împăratul îl întîlni în drumul său pe moşneagul cel înţelept, care îl învăţase să poarte război cu piesele de şah. Împăratul îşi îndreptă calul către moşneag şi i se adresă:

— Vezi, bătrîne, cum s-a încheiat expediţia?

— Văd, Împărate, văd, îi răspunse omul cel bătrîn. Ţi-am spus doar că e mai bine să porţi un război pe tabla de şah, fără vărsare de sînge...

— Minţi, nenorocitule! se înfurie Împăratul. Am să adun o oaste nouă şi am să dovedesc lumii întregi că nu există conducător de oşti mai iscusit ca mine!

— Nu te înfuria, stăpîne, îi răspunse calm bătrînul. Cum ai să poţi comanda o armată mare, dacă n-ai învăţat să conduci nici măcar micile piese de şah?

Auzind aceste cuvinte, Împăratul fu cît pe-aici să turbeze de mînie. Năpustindu-se cu calul asupra moşneagului, puţin a lipsit să-l zdrobească sub copitele armăsarului.

— Azvîrliţi-l în temniţă pe neghiobul acesta bătrîn, strigă el, iar jocul lui afurisit cu figuri de lemn să fie interzis în întreaga împărăţie şi să fie aruncat în foc pretutindeni!

...Goneau curieri în toate colţurile ţării, vestind teribila ordonanţă împărătească. Slugile Împăratului luau jocurile de şah pe care le găseau în casele oamenilor şi aprindeau cu ele focuri mari, chiar acolo, pe loc, în pieţe. Dar oricît s-au străduit, n-au reuşit să le strîngă pe toate: ţăranii şi meseriaşii ascundeau tablele în pătrăţele şi micile piese de şah, deşi asta putea să le atragă o cruntă pedeapsă. Oamenii din popor îndrăgiseră acel

joc inteligent. Adunîndu-se în locuri tainice, ei aşezau pe tabla de şah piesele de lemn şi le mînau în luptă. În astfel de împrejurări, îşi ziceau adesea unii altora:

— Hai să jucăm jocul care s-a dovedit mai puternic decît Împăratul nostru. Ce l-am mai înfrunta noi pe acest tărîm!...

Iar atunci cînd vreun băieţaş spunea că va deveni un comandant temut — zîmbi nenea Barbu — era sfătuit cu ironie:

— Încearcă mai întîi să comanzi soldaţii de lemn şi abia după aceea apucă-te de fapte măreţe..."

Pe cîmpul de luptă

A doua zi cînd Dănuţ şi Petrişor au venit din nou în vizită la Răzvan, nenea Barbu i-a întrebat:

— Ia spuneţi-mi, băieţi, voi aţi înţeles de ce tabla de şah i s-a părut Împăratului doar un simplu pătrat, nu prea mare în timp ce moşneagul cel înţelept spunea că este o întreagă ţară?

Dănuţ se uită întrebător la Petrişor. Acesta, cu o expresie de concentrare pe faţă, îşi pironi privirile în tavan. Răzvan se grăbi să vină în ajutorul prietenilor săi. Scoţîndu-şi capul de după spatele tatălui său, şopti destul de tare:

— Pentru că pe tablă sînt multe pătrăţele...

— Ia te uită, încă n-a început să meargă la şcoală, dar a şi învăţat să sufle, mormăi nenea Barbu. Eu am vrut ca Dănuţ şi Petrişor să se gîndească singuri la treaba asta.

Tatăl lui Răzvan luă o foaie de hîrtie albă şi desenă pe ea un pătrat.

— Fiţi atenţi aici: un pătrat obişnuit, ca toate pătratele cu loc puţin, pe care nu te poţi avînta prea mult. Dar iată ce se poate întîmpla!

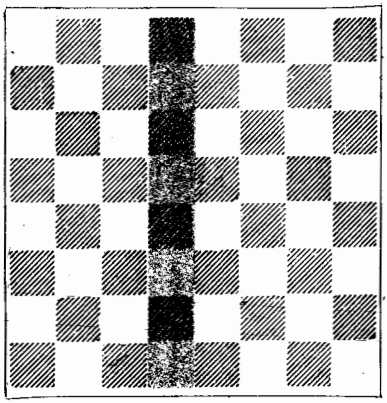
Nenea Barbu trase cîteva linii din partea de sus a pătratului pînă în partea de jos, după care uni cu aceleaşi linii drepte partea stîngă a pătratului cu cea dreaptă.

— Priviţi cîte pătrate am obţinut. Dar toate aceste pătrăţele sînt la fel, ceea ce nu este interesant...

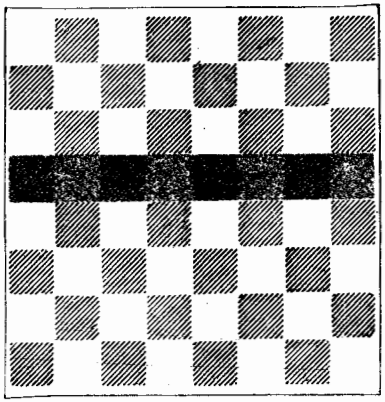
Nenea Barbu înnegri la repezeală cu un creion primul pătrăţel din colţul pătratului mare. Caroul vecin îl lăsă alb, iar pe următorul îl înnegri. Apoi sări din nou peste un pătrăţel alb, înnegrindu-l pe cel de alături.

— A ieşit la fel ca pe cutia de şah, spuse Petrişor, după ce nenea Barbu umplu cu negru ultimul pătrăţel din colţ.

— E adevărat. Numai că nu este o cutie, ci o tablă de şah. Uitaţi-vă, băieţi, cu mai multă atenţie: vedeţi cîte rînduri de pătrăţele sînt aici? Ele duc, ca nişte drumuri, de sus în jos, de la stînga spre dreapta, atît drept, cît şi oblic. Pînă mai adineauri



8



9

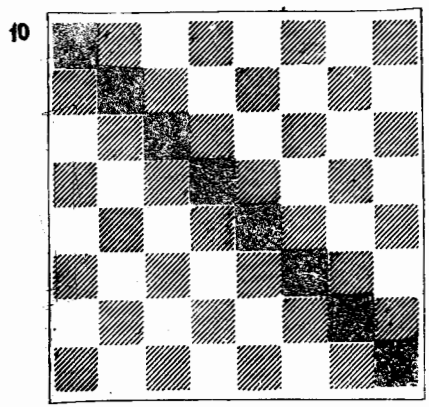
nu era decît un pătrat neîncăpător, şi uitaţi-vă cît de mult spaţiu avem în faţă !

— Parcă ar fi adevărate străzi pentru micile piese, remarcă Petrişor.

— Da, străzi şi străduţe, confirmă tatăl lui Răzvan. Doar că ele se numesc altfel. Şirurile drepte, în care un pătrăţel negru alternează cu unul alb, se numesc linii (8, 9). Iar un şirag de pătrăţele de aceeaşi culoare — vedeţi, cele înşirate colţ lîngă colţ — se numeşte diagonală. Cuvîntul este, firește, cam dificil pentru voi, dar încercaţi totuşi să-l ţineţi minte, pentru că mai tîrziu asta vă va fi de mare ajutor (10).

— Nimic deosebit, un cuvînt ca toate cuvintele — „diagonală", se grăbi Răzvan să se remarce.

— Di-a-go-na-lă, repetară silabisind Dănuţ şi Petrişor. Di-a-go-na-lă.



10

— Acum număraţi cîte pătrate sînt într-o linie dreaptă, le propuse nenea Barbu.

Băieţii începură să numere toţi deodată carourile albe şi negre, împungînd fiecare carou cu degetul.

— Opt pătrăţele, constată Petrişor.

— Şi mie mi-au ieşit opt, încheie Dănuţ numărătoarea.

— Aşa e, foarte bine, fiecare linie are cîte opt pătrăţele.

Numai că nu e nevoie să vă ajutaţi cu degetele ...Dar o diagonală cîte pătrăţele are ?

— Păi ele sînt diferite ... diagonalele astea, ripostară într-un glas Dănuţ şi Petrişor.

— Şi asta-i adevărat ! Bine, atunci spuneţi-mi : cîte pătrăţele are diagonala cea mai lungă ?

— Opt.

— Dar cea mai scurtă ?

— Două.

Băieţii erau foarte mulţumiţi de faptul că se descurcau în străzile şi străduţele tablei de şah. Dar ei abia începeau să facă cunoştinţă cu această ţară în alb-negru. În locul foii de hîrtie liniate, nenea Barbu întinse pe masă o adevărată tablă de şah, din lemn. Alături erau împrăştiate piesele albe şi negre, deşertate din cutia lor. Tatăl lui Răzvan luă din grămadă un cal şi-l puse pe tablă.

— Dănuţ, închipuieşte-ţi că acest cal a căzut de pe tabla de şah, iar eu l-am ridicat de jos. Spunînd aceasta, nenea Barbu luă calul şi-l ascunse în palmă. Ia spune-mi tu, acum, unde stătea calul ?

Dănuţ împinse cu degetul un pătrăţel de pe tablă.

— Ei, dar parcă ne-am înţeles : fără degete !

Dănuţ îl privea cam descumpănit pe nenea Barbu. Petrişor şi Răzvan nu ştiau nici ei cum să arate locul pe care stătuse calul, fără să pună degetul pe tabla de şah.

— Vedeţi, voi nu ştiţi să indicaţi poziţia unui cal pe tablă, iar pentru jucătorii de şah acesta este un lucru foarte simplu. Ei pot chiar să refacă întreaga bătălie a pieselor de lemn, să arate toate mişcările şi peripeţiile acestora. Pentru că fiecare cîmp se înseamnă într-un anume fel.

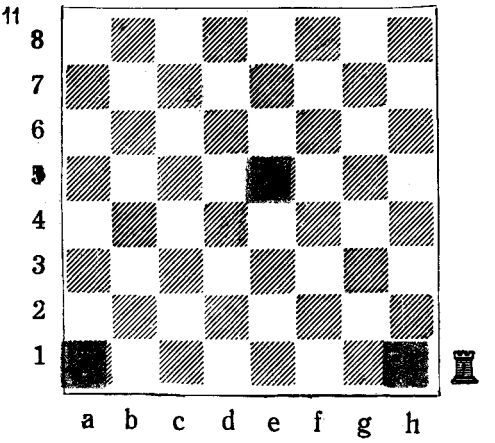
— Ce fel de cîmp ? se miră Petrişor.

— Ah, da ! îşi aduse aminte nenea Barbu. Am uitat să vă spun că pătrăţelele de pe tabla de şah se numesc cîmpuri. Fiecare pătrat este un cîmp.

Tatăl lui Răzvan aranjă pe tablă piesele albe. Rîndul de jos fu ocupat de turnuri, cai, nebuni, damă şi rege. În faţa lor se aliniară pionii.

— Voi ştiţi că tabla are opt rînduri. Dealtfel, ele se şi numesc aşa : rîndul unu, rîndul doi... trei, patru, cinci, şase, şapte şi opt. Rîndurile se numără de la marginea tablei pe care este aranjată oastea albă — figurile albe stau pe rîndul întîi, iar pionii

albi pe rîndul al doilea. Şi-acum, spuneţi-mi, pe ce rînduri se va alinia armata de piese negre?



Dănuţ se întinsese să numere rîndurile cu ajutorul degetului arătător, dar îşi aduse aminte că acest lucru nu este permis şi îşi trase iute mîna înapoi. Pentru mai multă siguranţă, o strînse în pumn. În timp ce el se lupta cu degetele sale neascultătoare, Petrişor reuşi să numere rîndurile din ochi. El spuse că pionii negri trebuie să stea pe rîndul şapte, iar figurile negre pe rîndul opt. Nenea Barbu, îl lăudă pe Petrişor, apoi îi întrebă:

— Dar voi ştiţi să citiţi cifrele?

— Ştim! răspunseră băieţii în cor.

— Foarte bine. Numai că abecedarul jocului de şah nu este alcătuit numai din cifre. La începutul jocului, toţi pionii albi stau pe rîndul doi. Dar cum să-i deosebeşti pe unul de altul? Să spui: al patrulea din strînga sau al doilea din dreapta? E prea lung, prea complicat şi totodată incomod. Şahiştii au rezolvat lucrurile mult mai simplu: unele rînduri — acestea de aici — le-au notat cu cifre. Iar alte şiruri de pătrăţele — cele de aici — (şahiştii le numesc coloane) le-au însemnat cu litere (11). Şi-acum, copii, spuneţi-mi sincer: voi cunoaşteţi toate literele?

— Bineînţeles că toate! declară Răzvan, care păru chiar jignit că tatăl său îl întreabă un asemenea lucru.

— Iar te repezi înaintea celorlalţi? Ţine seama de faptul că Dănuţ şi Petrişor sînt mai mici decît tine. Ei, prieteni, ia spuneţi-mi cum staţi cu alfabetul? Îl ştiţi sau nu-l ştiţi?

Băieţii dădură din cap afirmativ. Dar îndată după aceea, Dănuţ recunoscu, puţin cam stînjenit, că el mai încurcă unele litere.

— Ei, asta nu e o nenorocire prea mare, cu timpul ai să te obişnuieşti, zîmbi nenea Barbu. În orice caz, va trebui să memoraţi bine măcar începutul alfabetului.

Tatăl lui Răzvan le explică apoi că prima coloană de pătrăţele de la colţul negru de jos pînă la cel alb de sus se înseamnă cu litera: „a". Apoi urmează coloana a doua — „b", coloana a treia — „c" şi aşa mai departe: „d", „e", „f", „g" şi, în sfîrşit,

a opta coloană, „h". Ele se pronunță „a", „be", „ce", „de", „ef", „ghe" și „haș".

Chipurile băieților căpătaseră un aer de plictiseală — alfabetul șahului li se păruse dificil și neinteresant. Nenea Barbu observă de îndată acest lucru.

— Ce e, copii, v-ați întristat ? Nu e chiar atît de complicat cum vi se pare. În schimb, acum putem să denumim exact fiecare cîmp de pe tablă. Denumirea unui cîmp se compune dintr-o literă și o cifră. Iată, de exemplu, cîmpul de jos, din stînga. El se găsește în coloana literei „a" și în rîndul cifrei „1". De aceea cîmpul se va numi „cîmpul a1". E clar ? „a și unu". Pe cîmpul „a1" se găsește, la începutul jocului, unul din cele două turnuri albe (11). Dar ia spuneți-mi, pe ce cîmp se găsește celălalt turn alb ?

Băieții se apucară să treacă mintal în revistă literele alfabetului. Primul răspunse Petrișor :

— Pe cîmpul „haș întîi".

— Nu se spune „haș întîi", ci „haș unu", îl corectă nenea Barbu. Vedeți, dacă Dănuț ar fi cunoscut notația din jocul de șah, adică literele și cifrele, el mi-ar fi răspuns cu ușurință unde trebuie să pun calul. Calul pe care l-am luat de pe tablă stătea pe cîmpul e5. Ei, dar văd că ați cam obosit, dealtfel e și destul de tîrziu.

— Dar cînd o să începem să jucăm șah ? întrebă Dănuț cu timiditate.

— Curînd, dragă Dănuț, curînd, promise nenea Barbu. Vom termina cu abecedarul și apoi vom începe să facem cunoștință cu fiecare piesă de șah în parte.

Înainte, numai înainte!

A doua zi dimineaţa, Dănuţ nu-şi mai aducea aminte cu nici un chip cum se numeşte ultima literă care se întrebuinţează în jocul de şah. Se străduise atîta să-şi amintească, încît se oprise chiar din mestecatul mărului mare şi roşu pe care i-l dăduse maică-sa. — Mănîncă-l, îi spuse mama. Hai, mănîncă-l, nu-l mai mozoli atît. Lui Dănuţ ceva i se păru cunoscut în cuvintele mamei şi, deodată, îi reveni în minte ultima literă din jocul de şah. — Nu „hai", ci „haş" ! izbucni cu bucurie Dănuţ. Maică-sa îl privi alarmată şi puse mîna pe fruntea băiatului, să vadă dacă nu cumva are temperatură. Dar Dănuţ muşca din măr cu poftă, ca şi cum nimic nu s-ar fi întîmplat ! — „Haş" este ultima literă din jocul de şah, îi explică el. Nu puteam deloc să-mi aduc aminte... Mama nu ştia nimic despre diferitele litere ale şahului, dar n-a mai stat să-l întrebe, pentru că Dănuţ ar fi întîrziat cu siguranţă la grădiniţă. Acolo, copiii alcătuiau din cuburi diferite cuvinte. Dănuţ cu Petrişor formau şi ei tot felul de cuvinte, căutînd să folosească mai ales literele ştiute din jocul de şah. Dar lecţiile de şah s-au întrerupt pe neaştep-

tate. Dănuţ şi Petrişor au aflat curînd că nenea Barbu plecase într-o deplasare. Răzvan, văzînd că băieţii se întristează, i-a liniştit însă repede:

— Nu e nimic, chiar dacă tata lipseşte, am să vă arăt eu cum se mişcă pionul. El se mişcă foarte simplu, o să vedeţi...

După fiecare joc, Răzvan nu strîngea piesele de şah în cutie, ci le aşeza pe tablă în poziţia iniţială. Oştirile de lemn stăteau în rînduri precise, ordonate, părînd că aşteaptă doar o comandă ca să se avînte în luptă. Răzvan luă un pion şi îl mută cu două cîmpuri înainte.

— Pionii se mişcă înainte cu un cîmp, începu el să explice, străduindu-se să nu facă pe grozavul.

— Ai spus cu un cîmp, dar l-ai mişcat cu două cîmpuri înainte, se grăbi Petrişor să-l prindă pe „profesor" cu greşeala.

Răzvan se uită încruntat la Petrişor, dar se stăpîni.

— Doar o singură dată, la prima sa mutare, pionul poate înainta cu două cîmpuri deodată. Iar după aceea, numai cu cîte un singur cîmp. Şi de fiecare dată drept înainte, numai înainte.

Răzvan puse din nou mîna pe acelaşi pion şi îl mută înainte cu încă un cîmp. Apoi cu încă unul. De cîte ori pionul făcea cîte un pas, el trecea de pe un cîmp alb pe unul negru, apoi din nou pe un cîmp alb.

După trei asemenea mutări, pionul alb ajunse în faţa unui pion negru, aflat la locul său, şi nu mai putu înainta. Atunci Răzvan înlătură de pe tablă toate piesele negre, ca să poată arăta în continuare, fără ca ele să-l stînjenească, cum înaintează pionul.

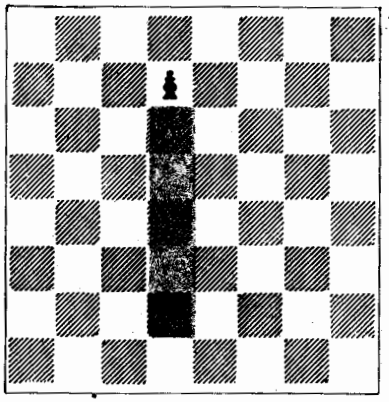
— Pionul merge tot timpul drept înainte, iar atunci cînd ajunge faţă în faţă cu un alt pion sau cu o altă piesă, el nu mai poate merge mai departe (12).

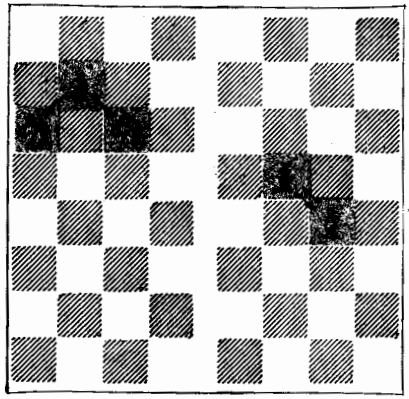
— Atunci, n-are decît să înlăture această piesă! propuse Petrişor.

— Nu, asta e împotriva regulilor jocului. Pionul bate numai oblic, pe diagonală, atît în stînga, cît şi în dreapta sa, dar numai pe cîmpul vecin (13).

Spunînd aceasta, Răzvan plasă pe diagonală, faţă de pionul alb, un pion negru.

— Dacă albul e la mutare, pionul alb îl poate bate pe cel negru, iar dacă este rîndul negrului să mute, atunci pionul negru îl poate bate pe cel alb (14). E clar?


12


13 14

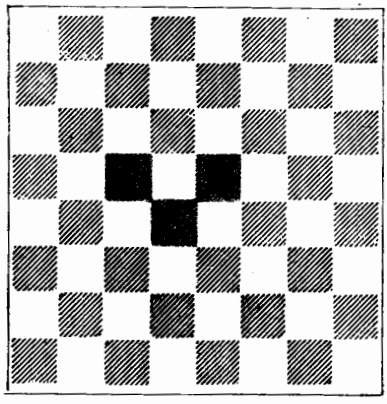
Răzvan luă mai întîi de pe tablă pionul negru şi aşeză în locul lui pe cel alb. Pe urmă, aşeză ambii pioni la locurile lor şi ridică de pe tablă pionul alb, iar în locul acestuia îl puse pe cel negru. Era limpede că fiecare din cei doi pioni îl poate bate pe celălalt, dacă e rîndul lui să mute. Şi Răzvan plasă din nou un pion alb în mijlocul tablei, iar în faţa lui, pe diagonale, aşeză într-o parte un pion negru, iar în partea cealaltă un cal negru (15).

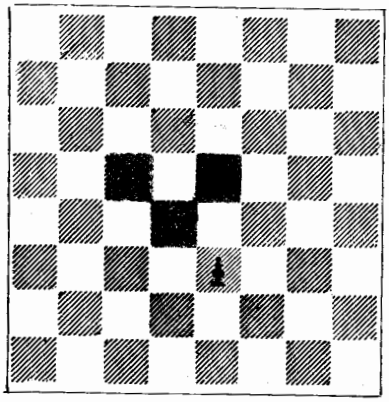
— Acum pionul poate să bată oblic şi în dreapta şi în stînga sa. Ia spune, Dănuţ, tu pe cine ai bate, pionul sau calul ?

— Calul... răspunse Dănuţ, dar fără prea multă convingere.

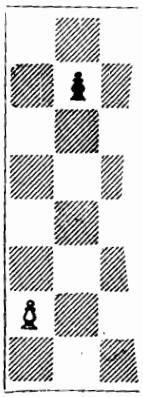
— Bravo... e mai bine să „înghiţi" calul, pentru că e mai important decît pionul, aprobă „profesorul".

Atunci Petrişor luă un alt pion negru şi îl plasă oblic faţă de cel alb, dar nu înaintea acestuia, ci înapoia lui (16).

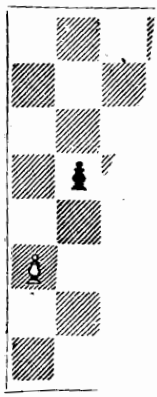

15


16

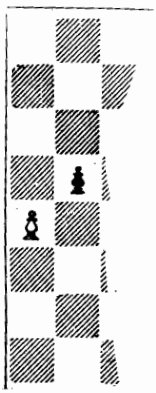
17



18



19



— Dar, în poziția aceasta, pionul alb îl poate bate pe cel negru ?

— Nu, pionul se mișcă și bate numai înainte. Ia uitați-vă ! Răzvan așeză pionul alb pe cîmpul a2, iar pionul negru pe cîmpul b7 : Cine cîștigă după părerea voastră ?

— Albul cîștigă, spuse Dănuț, pentru că Răzvan le tot arătase cum bate pionul alb piesele negre (17).

— Hai să încercăm, propuse Răzvan. Mută pionul alb !

Dănuț mută cu grijă pionul înainte cu un pătrățel, iar Răzvan îl împinse pe cel negru cu două pătrățele înainte (18). Și atunci cînd Dănuț își avansă din nou pionul, acesta se pomeni pe diagonală față de cel negru, și Răzvan îl doborî cu zgomot (19).

— Hai, încă o dată ! îl rugă Dănuț. Acum știu cum trebuie să merg. Și el mută cu hotărîre pionul alb înainte cu două cîmpuri. Dar Răzvan, drept răspuns, își avansă pionul cu un singur cîmp, astfel că la mutarea următoare Dănuț trebui să-și așeze din nou pionul în bătaia celui negru. Răzvan zîmbi :

— Acum ai înțeles ce se întîmplă ? În această poziție, cel ce mută primul pierde. Dar știți, băieți — continuă Răzvan — eu nu v-am vorbit încă despre o regulă foarte importantă. Voi credeți că pionul este soldatul cel mai mic și cel mai slab de pe tabla de șah ? Uite că nu este așa ! El este mic și slab înainte de a ajunge la marginea opusă a tablei, dar în momentul în care a ajuns la ultimul rînd, pionul se poate transforma în oricare altă piesă.

— Cum adică să se transforme în altă piesă ? întrebară într-un glas Dănuț și Petrișor.

— Foarte simplu! Luăm pionul de pe tablă, iar în locul lui, pe ultimul rînd, aşezăm orice piesă vrem — damă, turn, cal sau nebun. Singurul pe care nu-l putem pune în locul pionului este regele, pentru că o armată nu poate avea doi regi. Dar nici pionul nu poate rămîne în continuare pion, pentru că el nu merge înapoi, iar înainte nu mai are unde.

Cine va fi pus „la colţ"?

... Dănuţ înainta cu perseverenţă, încetul cu încetul. Un pas, încă unul şi încă unul. Cu cît avansa, cu atît apăreau mai mulţi duşmani. Ei ameninţau să-l doboare pe Dănuţ, să-l mătură de pe faţa pămîntului. Dar el nu dădea nici un pas înapoi — înainte, numai înainte! Pe lîngă el trecea în goană neagra cavalerie inamică, turnurile ameninţătoare înaintau spre el, se apropia infanteria duşmană. Unul dintre inamici se nimeri foarte aproape de Dănuţ, puţin oblic faţă de el. Dănuţ reuşi să-l doboare pe duşman şi să-i ia locul. După care porni din nou la atac, pas cu pas. Prin vîltoarea şi învălmăşeala bătăliei, Dănuţ pătrunse în spatele duşmanului. Atunci, comandatul îi spuse: — Bravo, Dănuţ! Ai fost ostaşul cel mai curajos şi cel mai iute. De-acum înainte însă n-o să mai trebuiască să mergi pe jos şi să avansezi pas cu pas. Acum poţi să devii cavalerist, tanchist sau artilerist. Poţi să devii chiar şi un mare comandant. Trebuie doar să alegi! De atîta fericire şi mîndrie, lui Dănuţ i s-a tăiat răsuflarea. E plăcut să te simţi neînfricat, să fii conştient că ţi-ai făcut dato-

ria. Numai că el nu știa ce să devină. Îl ispitea să fie un călăreț aprig, dar ar fi vrut să ajungă și mare comandant. „Dar am să pot oare... ?“ se gîndi Dănuț... și se trezi. Se trezi și înțelese că avusese un vis, un vis din lumea șahului, în care el, Dănuț, era un pion — un mic și curajos pion care străpunsese pozițiile inamicului, ajungînd pînă la ultimul rînd, dar care nu știa ce să devină. La scurtă vreme după ce se trezise din vis, Răzvan bătu la ușa locuinței lui Dănuț și-i spuse că tatăl său îl roagă să treacă pe la ei.

— A venit tatăl tău ? se bucură Dănuț.

— Încă de ieri, confirmă Răzvan.

— Mergem ?

Pînă la Răzvan nu era departe, trebuiau să străbată doar un coridor. Ușa le-o deschise chiar nenea Barbu, care, văzîndu-l pe Dănuț, îl întrebă :

— Păi bine, frățioare, de ce-ai venit singur ? Eu zic să prezentăm echipa completă. Așa că, dragă Dănuț, du-te după Petrișor.

Bineînțeles, Petrișor se bucură și el că îl cheamă nenea Barbu și, după numai cîteva minute, băieții stăteau cu toții la masă, în fața tablei de șah.

— Știți, Răzvan ne-a explicat cum se mișcă pionul, se grăbi Petrișor să raporteze. Răzvan își plecă ochii în jos, ca și cum s-ar fi făcut vinovat de ceva.

— Știi, tată, nu le-am explicat ce piesă trebuie să pui în locul pionului cînd acesta ajunge la ultimul rînd.

— Păi, ce era de explicat aici ? se miră tatăl lui Răzvan. Bineînțeles, damă !

— Dar, conform regulilor, poți să transformi pionul în orice piesă...

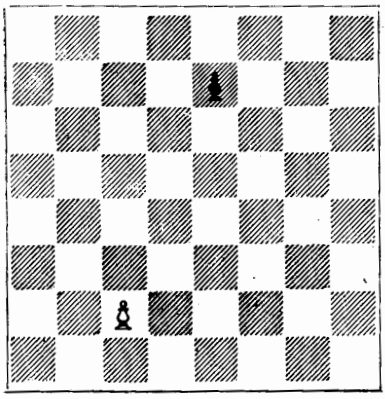
— E adevărat ! Dar rareori se recurge în acest caz la cal, turn sau nebun. Prin urmare, socotiți că pionul se transformă în damă ! Iar cum se ajunge la asta, se pare că ați și aflat.

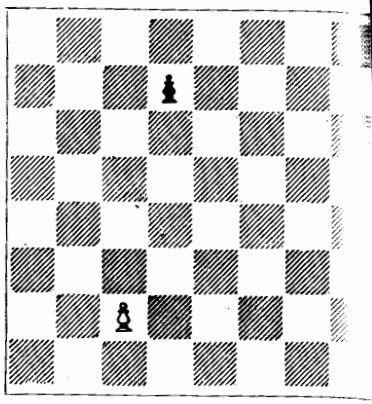
Nenea Barbu așeză un pion alb pe cîmpul c2 și unul negru pe cîmpul e7 (20).

— Ei, ia să văd acum, șahiștilor, care dintre pioni se transformă mai repede în damă ? Ca de obicei, începe albul.

— Albul se transformă mai repede, socotiră la iuțeală Dănuț și Petrișor.

— Și acum ? întrebă nenea Barbu și mută pionul negru pe cîmpul d7 (21).


20


21

Dănuţ vru să spună că tot pionul alb — pentru că el va porni mai devreme la drum, dar i se păru că la mijloc e o păcăleală. De data asta, nu se grăbi nici Petrişor — doar nu degeaba mutase nenea Barbu pe un alt cîmp...

Dănuţ se aplecă asupra tablei de joc. Se străduia să-şi imagineze cum se deplasează cei doi pioni unul în întîmpinarea celuilalt. Iar Petrişor îi aruncă o privire lui Răzvan şi văzu că acesta se uită la ei plin de nerăbdare, ca şi cum i-ar îmboldi — ei, hai odată, hai!...

În aceeaşi clipă, Petrişor îşi aminti că Răzvan le arătase data trecută o asemenea poziţie şi anunţă satisfăcut:

— Pionul negru va deveni damă!

— De ce? Doar primul va porni la drum cel alb...

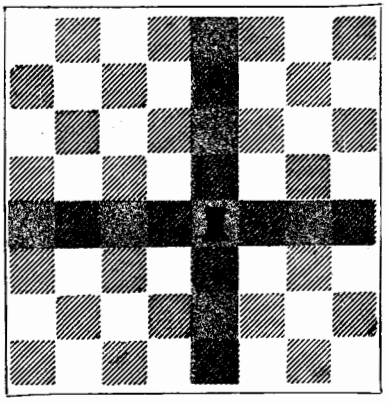
— Pentru că pionul negru va „înghiţi" pionul alb! Vreţi să vă arăt? Dănuţ înţelese şi el acum despre ce e vorba şi zîmbi uşurat. Nenea Barbu zîmbi şi el.

— Văd că Răzvan v-a învăţat totuşi cîte ceva. Iar tu, băiete, nu-ţi da prea multă importanţă şi nu face pe grozavul. Nenea Barbu îşi bătu fiul cu mîna pe umăr şi continuă: Iar acum, haideţi să facem cunoştinţă cu altă piesă. Spuneţi-mi, cine ocupă pe tabla de şah toate colţurile?

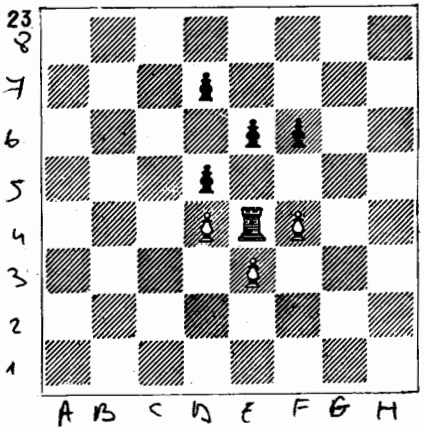
— Turnurile! Turnurile! răspunseră băieţii în cor.

Nenea Barbu luă un turn negru şi-l aşeză pe tabla goală (22).

— Am putea spune că turnul are un caracter „drept": el se mişcă numai în linie dreaptă — înainte, înapoi, la stînga la dreapta, pe orice distanţă. Dacă turnul întîlneşte în drumul său o piesă inamică, el poate să înlăture această piesă şi să se aşeze în locul ei. Dacă însă are în drum piese proprii, turnul



22



23

nu poate trece de ele (23). Turnul se simte foarte prost într-o înghesuială de piese. Uitați-vă aici, de pildă. Pionul negru amenință să ia turnul, iar acesta, aflîndu-se chiar în centrul tablei, nu are unde să se ducă, pentru că toate drumurile sînt blocate chiar de pionii proprii.

— Dar și turnul poate să ia un pion negru! spuse Dănuț și se întinse spre tabla de șah, ca să arate care anume pion poate fi bătut de către turn.

— Stai așa, ai uitat înțelegerea noastră de a nu pune mîna? se încruntă nenea Barbu. Pe ce cîmp se află pionul?

— Pe cîmpul e6, preciză Dănuț destul de repede.

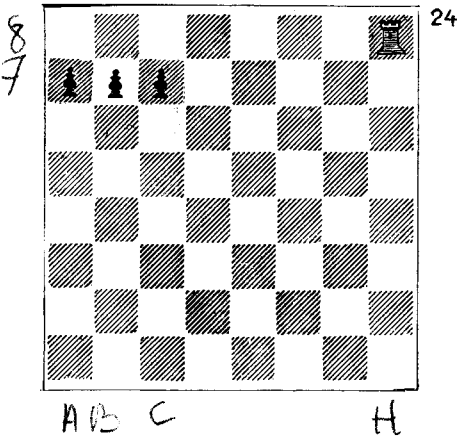
— Dar atunci turnul va fi bătut de un alt pion negru, spuse Petrișor.

— Ei, și ce, numărul de piese are să rămînă același!

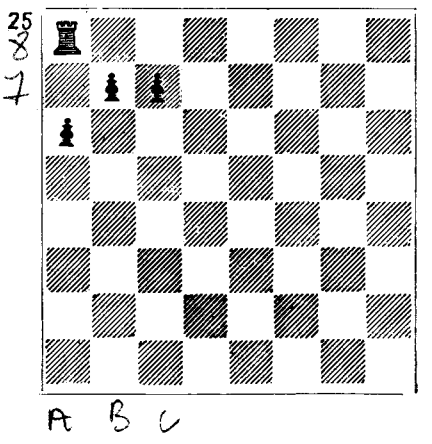
— Nu, Dănuț, nu-i avantajos să dai turnul pentru un pion, pentru că turnul este mult mai puternic ca pionul. Se poate spune că turnul valorează aproximativ cît cinci pioni la un loc. Da, da, nu te mira. Turnul are posibilitatea să zburde pe toată tabla de șah și să-i provoace astfel inamicului pierderi grele.

— Însă pionul poate să ajungă damă! încercă Dănuț să ia apărarea celor mai mici luptători din jocul de șah, dar nenea Barbu clătină din cap:

— Aceste minunate transformări nu se petrec chiar atît de des și ele au loc de obicei numai către sfîrșitul jocului. La începutul și la mijlocul partidei, pionul este totuși cu mult mai slab decît celelalte piese. Și în lupta șahistă pier foarte mulți pioni. Dar tu nu trebuie să te necăjești pentru asta, Dănuț, pentru că totul nu e decît un joc, un joc de șah.



24



25

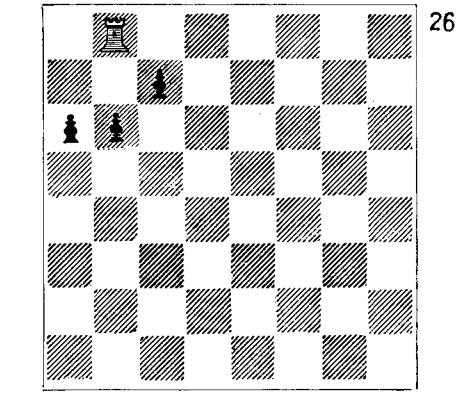
Nenea Barbu mută cu gesturi largi turnul de pe un cîmp pe altul, arătîndu-le băieţilor cum se vîntură pe tabla de şah. Pe urmă, plasă pionii negri pe cîmpurile a7, b7 şi c7, iar turnul alb îl aşeză într-un colţ, pe cîmpul h8.

— Ei, ia să văd cum o să atacaţi pionii ? (24)

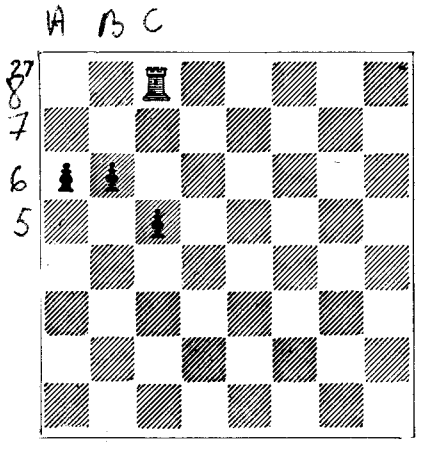
Petrişor propuse mutarea turnului pe cîmpul a8, dar nenea Barbu mută pionul cu un cîmp înainte şi acum acesta era apărat de un alt pion (25).

Petrişor atacă acest pion vecin, dar nenea Barbu păşi din nou cu un cîmp şi acum pionul „b" era sub apărarea vecinului său, pionul „c" (26).

Petrişor continua să atace cu încăpăţînare pionii pe la spate. De data asta, el mută turnul pe cîmpul c8, dar şi pionul respectiv avansă, însă nu cu un singur cîmp, ci cu două, într-o poziţie în care nu putea fi luat, deoarece pionul b6 ar bate turnul (27).

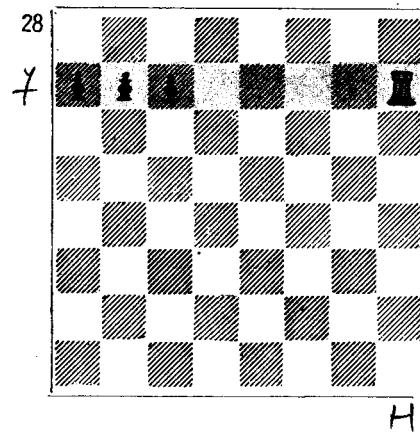


26



27

— În felul acesta n-ai să reușești multă vreme să bați nici unul dintre pioni, pentru că nu-i ataci corect, spuse nenea Barbu. Cînd pionii se află pe un singur rînd, e mai bine să-i ataci dintr-o parte. Uite așa! Și nenea Barbu așează turnul pe cîmpul h7 (28).



De îndată, atît Petrișor, cît și Dănuț și-au dat foarte bine seama că, oricum s-ar mișca pionii negri, unul din ei va cădea chiar la mutarea următoare, iar mai tîrziu nici ceilalți nu vor scăpa.

— Turnul este o piesă impunătoare, cu greutate, observă nenea Barbu. Numai că el are nevoie de spațiu, de linii deschise, degajate.

— Cum adică deschise? se miră Petrișor.

— Se numesc linii deschise cele pe care nu mai sînt alți pioni, nici proprii, nici adverși. Dar noi nu știm încă totul despre turn. Se spune că, odinioară, turnurile se plasau în centrul tablei și înaintea pionilor. Turnurile războinice se avîntau numai-decît în luptă, dar nu aveau cum să se desfășoare, pentru că de jur împrejur se aflau numeroase piese proprii și inamice, într-o mare înghesuială. Turnurile se mișcau cu greu în mijlocul acestei mulțimi de piese și-și stînjeneau propria armată. Atunci s-a hotărît ca ele să fie plasate în colțuri — nu ca pedeapsă, ci pentru a nu putea să se năpustească în luptă înainte de vreme, ci să aștepte pînă cînd terenul se va mai elibera puțin, iar ele vor avea mai mult spațiu, mai multă libertate de mișcare. Poate că lucrurile nu s-au petrecut chiar așa, își încheie povestirea nenea Barbu, dar că turnul nu trebuie să se grăbească să intre în luptă — asta e sigur.

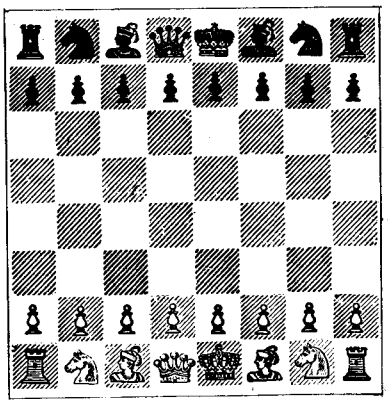
Dănuț își închipui cum pe ulițele pustii ale tablei de șah se mișcă, plin de importanță, turnul — o piesă foarte simplă, „dreaptă", ușor de înțeles. Se deplasează numai în linie dreaptă, fără să... taie colțul.

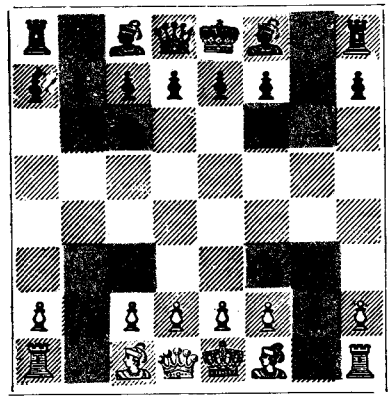
Cînd, împreună cu Petrișor, ieși de la Răzvan, Dănuț se îndreptă spre casă, mergînd numai în linie dreaptă, asemenea unui turn.

Căluții cei zburdalnici

Dănuț și Petrișor
ardeau de nerăbdare să
afle cît mai repede amă-
nunte despre cal. Calul li se
părea a fi piesa cea mai intere-
santă, cea mai atrăgătoare. Într-ade-
văr, ce este turnul ? Cum se mișcă e
limpede, dar ce este, cu ce poate fi
comparat el ? Cu un tanc ? Cu un tun ?
Seamănă și nu prea seamănă. Este
totuși o piesă cam... confuză. Pe cînd
calul... calul e cu totul
altceva ! Poți să-ți ima-
ginezi de îndată un călăreț
viteaz. Calul pe care îl călărește
ba se ridică în două picioare, ba
merge în buestru, ba sare într-o
parte... Iar atunci cînd e nevoie, se
avîntă în atac, sărind peste obstacole.
Dar cum se comportă calul pe tabla de șah ?
Răzvan le-a spus odată, în curte, că în șah
mișcarea calului are forma literei „L", dar lu-
crul acesta nu le era prea limpede. De aceea,
băieții așteptau cu nerăbdare ca tatăl lui Răzvan
să le vorbească din nou despre jocul de șah. Ei sperau
că acum o să-i vină rîndul și calului, pentru că el stă
alături de turn. Pentru orice eventualitate, Dănuț re-
peta în sinea sa : „be unu", „ghe unu", „be opt", „ghe
opt" — denumirile cîmpurilor pe care se află caii
la începerea jocului. Oare încotro se vor îndrep-
ta ei cînd vor porni în galop ? ... Pe masă,
în fața lui nenea Barbu, se afla tabla de
șah pe care erau așezate piesele. Un
rînd compact de pioni apăra figurile.

29





— Nici o piesă nu se poate mişca pînă cînd pionii nu-i eliberează calea. Absolut nici una, în afară de cal, spuse nenea Barbu. Calul nu are o bătaie lungă, dar, în schimb, este o piesă sprintenă, abilă, care poate sări. Felul cum se mişcă această piesă — calul — e cel mai greu de ţinut minte, dar fără asta nu veţi putea juca şah. Uitaţi-vă cu toată atenţia ! Calul merge în felul următor : un cîmp în linie dreaptă şi încă unul în diagonală, oblic. Drept şi oblic. Drept şi în diagonală ! În orice direcţie. Şi dacă în drumul lui întîlneşte vreo piesă oarecare, calul sare peste ea.

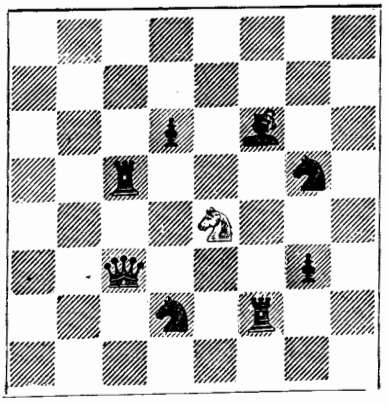
Nenea Barbu luă calul de pe cîmpul b1 şi-l aşeză pe cîmpul c3, apoi, urmînd la mutare negrul, duse calul de pe cîmpul b8 pe cîmpul c6. Celălalt cal alb sări de pe cîmpul g1 pe cîmpul f3. Calul negru, cel de vizavi, răspunse printr-o săritură asemănătoare — de pe cîmpul g8 pe f6.

— Vedeţi, pionii stau pe locurile lor, iar caii au şi intrat în joc. Mişcarea calului seamănă cu litera „L". Ea mai seamănă însă şi cu un semafor de cale ferată, adică litera „L" răsturnată cu capul în jos (29).

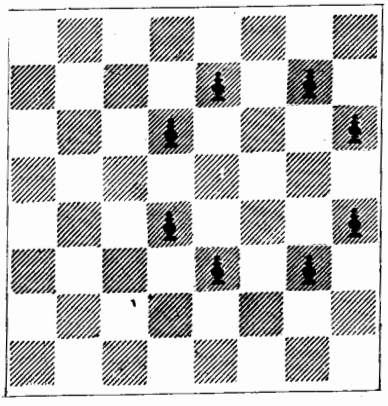
— Dacă în drumul calului se află vreo piesă, el o poate doborî ? întrebară amîndoi deodată, Dănuţ şi Petrişor.

— Nu, calul bate numai pe cîmpurile pe care sare. Priviţi tabla. El poate să bată oricare din aceste piese (30). Una singură, la alegere... Dar, ia spuneţi-mi, unde trebuie plasat calul, ca să poată bate pe oricare dintre pionii negri ? (31)

Primul reacţionă Petrişor, care arătă că, în această situaţie, calul alb trebuie plasat pe cîmpul f5.



30



31

— Dar care este locul din care calul are cele mai puține mutări ? își continuă întrebările nenea Barbu.

— Colțul ! răspunseră Dănuț și Petrișor.

— Foarte bine. A plasa calul în colț înseamnă „a-l pedepsi" aspru. Atunci cînd se găsește într-unul din colțuri, el are posibilitatea să facă numai două mutări și, în această poziție, poate fi prins foarte ușor.

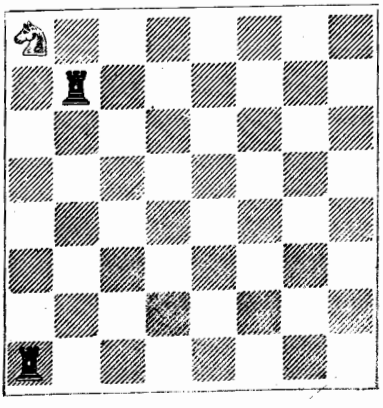
— Cum să-l prinzi, dacă poate sări peste piesă ? întrebă Răzvan pe neașteptate. De obicei, el căuta să nu pună întrebări deoarece socotea că știe aproape totul despre șah.

— Tocmai tu, care faci pe „profesorul", nu știi asta ? zîmbi hîtru nenea Barbu. Dacă eu îți atac calul, ce faci ?

— Îl mut pe un alt cîmp.

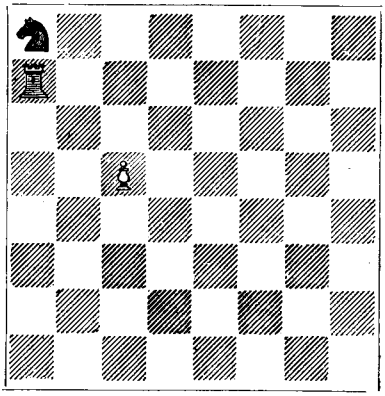
— Dar dacă pe oricare din cîmpurile unde ar sări calul tău el va putea fi doborît de piese adverse ?

Răzvan, nemulțumit, ridică din umeri.

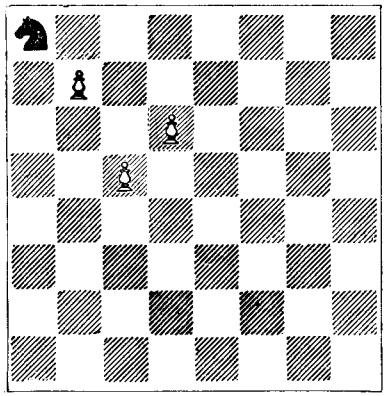


32

— Deci, iată cum poate fi încolțit un cal. Rețineți : ca să prinzi un cal, trebuie să-l ataci și, în același timp, să-i tai toate căile de retragere. Acest lucru este cel mai ușor de făcut atunci cînd calul se află într-un colț. Priviți cum cele două turnuri au prins calul (32). Turnul și un pion de asemenea pot învinge calul



33

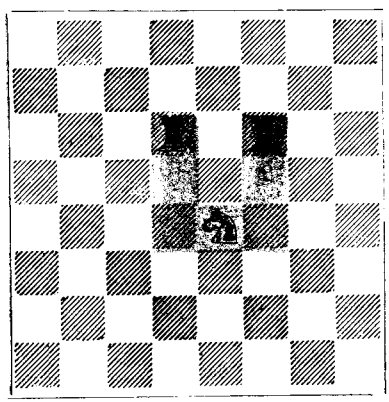


34

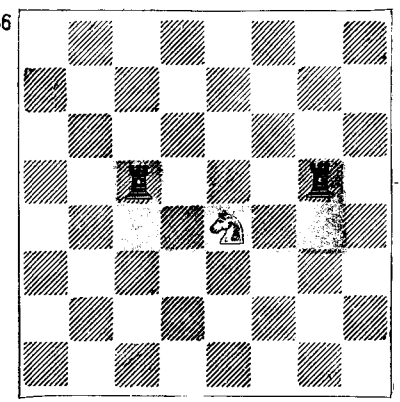
(33). Chiar și niște bieți pioni, singuri, neajutorați, doboară un pursînge aflat în colț (34).

— Ce mai pursînge! rosti Petrișor dezamăgit. Toți îl pot prinde... Cu alte cuvinte, el este cel mai slab?

— Da, în colț, calul se simte tare prost, dar în largul tablei este foarte sprinten și poate provoca o mulțime de neplăceri. Ați văzut adineauri: cînd se află în centrul tablei de șah, calul bate opt cîmpuri în același timp. Și dacă pe aceste cîmpuri se află piese adverse? Vă imaginați ce panică se produce? Atacul calului asupra a două sau mai multe piese în același timp se numește „în furcă" (35). Uitați-vă, nu-i așa că seamănă cu o furcă înfiptă concomitent în amîndouă turnurile? Negrul va putea să salveze numai unul din turnuri, pe cînd celălalt va rămîne sub bătaia calului și va fi doborît. „Furca" ne mai apare și sub altă

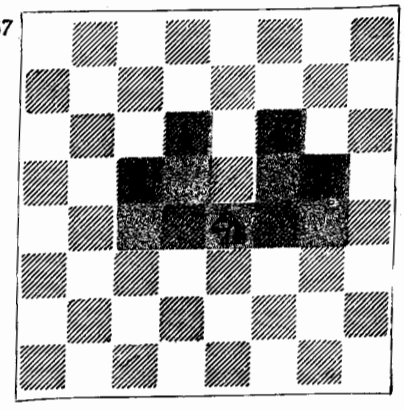


35



36

37



formă, mai largă (36). Acestea sînt „furci cu doi dinți", dar cine dintre voi poate să-mi arate o „furcă cu patru dinți" ?

Dănuț se gîndi că dacă unește două „furci" din cele arătate de nenea Barbu, vei obține o „furcă cu patru dinți" (37). El își exprimă această presupunere și nenea Barbu îl lăudă.

— Dar cine e mai puternic, calul sau turnul ? se interesă Dănuț. Acum îi plăcea calul cel sprinten, acest pursînge al jocului de șah, și ar fi vrut ca el să fie mai puternic decît turnul încăpățînat și atît de uniform în mișcări. Nenea Barbu însă îl mîhni cu răspunsul său :

— Se întîmplă, uneori, ca un cal să fie mai puternic decît un turn, dar, de cele mai multe ori, turnul este mai puternic. Nu uitați. Turnul este foarte rapid — din două mișcări, el poate să ajungă pe orice cîmp. Ia să facem socoteala : cîte mutări îi trebuie unui cal ca să ajungă din colțul a1 în colțul h8 ?

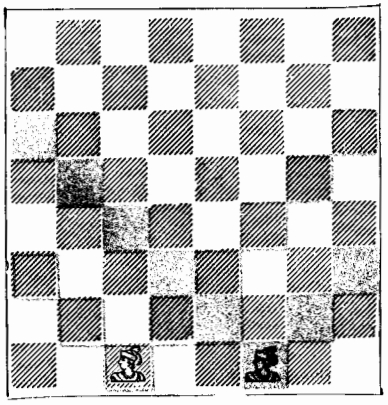
Dănuț și Petrișor se apucară să socotească de cîte ori va trebui calul să-și facă mutarea în formă de „L", pentru ca să aducă la îndeplinire misiunea dată de nenea Barbu. Dar era greu să-ți reprezinți în minte toate săriturile calului și băieții se încurcară. Atunci, Petrișor plasă în colțul a1 un cal alb și începu să facă cu el mutări pe tabla de șah. A reieșit că pentru a ajunge dintr-un colț în altul, de exemplu din a1 în h8, unui cal îi trebuie cel puțin șase mutări. Într-adevăr, în această privință, el nu se poate măsura cu turnul.

Dănuț își aduse aminte, nici el nu știa de ce, de micul căluț-ponei cu care sînt plimbați copiii la Grădina zoologică. Iar turnul i se păru acum asemănător unui camion gonind în viteză pe o stradă largă.

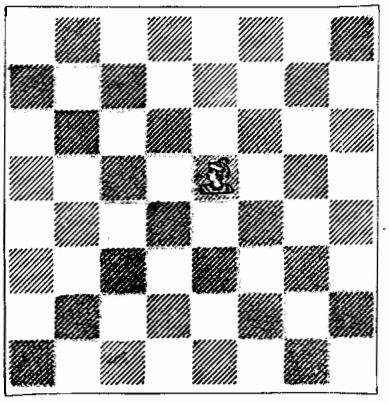
Mai tîrziu, după ce ajunse acasă, Dănuț se gîndi că totuși calul este o piesă foarte interesantă. Cine mai poate sări atît de aprig peste șirurile de soldați, fie ei ai lui sau inamici, cine îl poate prinde atît de abil pe dușman în „furcă" ? Și Dănuț începu să sară într-un picior pe dușumeaua în carouri a bucătăriei, asemănătoare cu o tablă de șah. Toate săriturile lui semănau cu litera „L" — drept și oblic, drept și oblic...

Despre nebunii care nu sînt... nebuni

Dacă lui Dănuţ i s-ar fi spus că nebunii fac parte dintre piesele uşoare, ar fi rămas oarecum surprins. Dar, pînă la urmă, s-a lămurit că în jocul de şah nebunii se numesc figuri uşoare. La fel ca şi caii... În timp ce damele şi turnurile sînt figuri grele. Despre toate acestea le-a povestit Răzvan, pentru că nenea Barbu plecase din nou în deplasare. Răzvan le-a mai spus că nebunul are nevoie numai de o jumătate de tablă. Şi în timp ce se aflau în curte, Răzvan le-a povestit atîtea lucruri interesante, încît Dănuţ şi Petrişor de-abia aşteptau să ajungă la el acasă, ca să se aşeze cu toţii în faţa tablei de şah. Răzvan le-a explicat băieţilor că nebunii se mişcă numai pe diagonală, pe acele diagonale de care prietenii aflaseră atunci cînd au făcut cunoştinţă cu tabla de şah. Nebunul, care la în-



38



39

ceputul jocului se află pe un cîmp negru, în timpul desfăşurării partidei de şah se va mişca numai pe şirurile de cîmpuri negre şi, pentru acest motiv, se numeşte nebun de cîmpuri negre (38). În cadrul fiecărei tabere există un nebun de cîmpuri negre şi unul de cîmpuri albe — cel care de la bun început se mişcă numai pe cîmpurile albe.

— Dar de ce — îi întrebă Răzvan — nebunul are nevoie numai de o jumătate de tablă ?

Dănuţ şi Petrişor se uitară unul la altul şi ridicară din umeri.

— Iată de ce — explică Răzvan — pentru că orice nebun se mişcă numai pe cîmpuri de o singură culoare, care reprezintă ca număr o jumătate a tablei de şah ; pe cîmpuri de altă culoare, adică pe cealaltă jumătate a tablei de şah, el nu poate să ajungă. Aţi înţeles ?

Explicaţia lui Răzvan nu li se păru băieţilor prea limpede : doar nu putem tăia tabla de şah în pătrate albe şi pătrate negre, pentru că atunci nu va mai rămîne nici un fel de tablă şi vor fi doar nişte diagonale disparate şi stinghere. Răzvan îşi dădu seama că nici de data asta nu este la înălţime ca „profesor de şah“ şi încercă să îndrepte situaţia :

— Mai bine să vă povestesc cum se luptă nebunii. Unde are nebunul posibilitatea să facă cele mai multe mutări ?

— La mijloc... răspunse Petrişor primul.

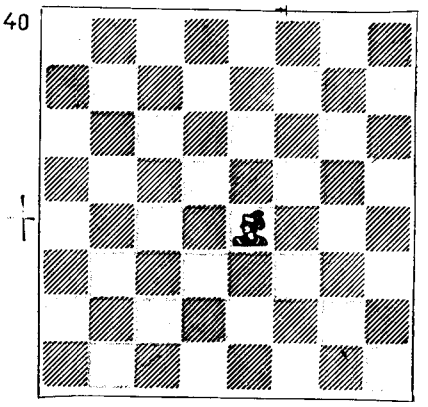
— Aşa e, în centru. Dar de pe ce cîmpuri ?

— De pe cîmpul d4 şi de pe cîmpul e5, spuse Dănuţ (39).

— Nu, de pe cîmpul e4 şi d5, protestă Petrişor (40).

Băieţii se uitau încruntaţi unul la altul, fiecare fiind încredinţat că are dreptate. Răzvan izbucni în rîs :

— Păi aţi răspuns corect amîndoi! De pe cîmpurile d4 şi e5 cele mai multe mutări le au nebunii de cîmpuri negre, iar de pe cîmpurile e4 şi d5 — cei de cîmpuri albe. Ia uitaţi-vă: toate aceste cîmpuri se găsesc pe diagonalele mari. Cîte diagonale mari are o tablă de şah?



— Două! săriră în cor Dănuţ şi Petrişor.

— Da, aşa este: una albă, cealaltă neagră, adăugă Răzvan. Nebunii se simt cel mai bine pe aceste două diagonale mari. Ei se comportă aici ca tunurile cu bătaie lungă, trag peste întregul cîmp de luptă.

— Tu ne-ai promis că ne explici de ce nebunii sînt denumiţi figuri uşoare, îi aminti Dănuţ lui Răzvan.

— Nebunii şi caii au fost numiţi figuri uşoare pentru că sînt mai slabi decît turnurile şi damele, socotite figuri grele. Şi poate şi pentru că nebunii şi caii se angajează în luptă mai devreme, în timp ce figurile grele abia se desfăşoară.

— Dar de ce este nebunul mai slab decît turnul? se interesă Petrişor.

— Pentru că turnul se preumblă pe toată tabla, iar nebunul... Răzvan chicoti: Vedeţi doar — nebunul se poate mişca numai pe jumătatea tablei. El nu se poate duce pe cîmpuri de altă culoare şi e mai puţin folositor decît turnul.

— Şi-i mai spune şi nebun... mormăi nemulţumit Petrişor.

— Dar se întîmplă ca turnul să nu aibă unde muta în linie dreaptă, în timp ce nebunul să se poată mişca pe diagonală? întrebă Dănuţ.

Răzvan îl privi cu mult respect.

— Asta da, e posibil. În acest caz, nebunul este mai puternic decît turnul. Dar, de cele mai dese ori, turnul este mai puternic decît nebunul, adăugă Răzvan cu autoritate, căutînd să-şi imite tatăl. De aceea nu este avantajos să schimbi turnul cu un nebun.

— Dar să schimbi nebunul pe cal?

— Nebunul poate fi schimbat pe cal, pentru că nebunul şi calul au aceeaşi valoare.

Răzvan rămase pe gînduri. Căuta să-şi aducă aminte ce-i mai spusese tatăl său despre nebun, dar nu reuşi cu nici un chip.

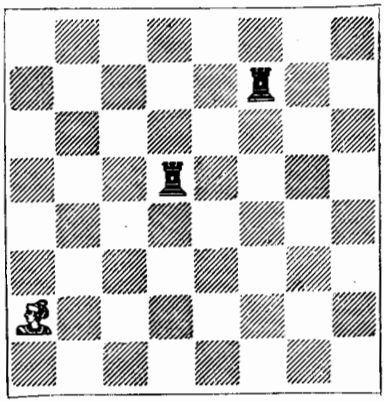
— Lăsaţi-mă mai bine să vă povestesc despre damă. E o piesă extrem de puternică ! Sau poate e mai indicat să vă vorbească tata despre damă ? întrebă Răzvan, punînd parcă la îndoială posibilităţile sale.

Dănuţ şi Petrişor se gîndiră şi ei că nenea Barbu are să le povestească mai clar despre această piesă puternică şi nu mai insistară nici ei.

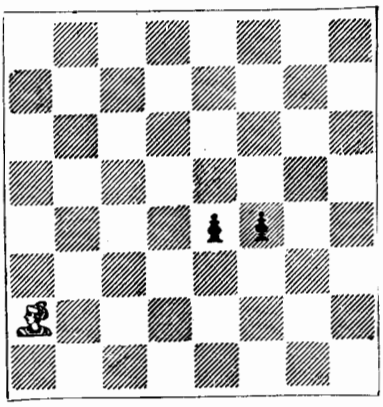
În tot timpul cinei, Dănuţ s-a gîndit mult la faptul că nebunii se plictisesc, probabil, să se mişte tot timpul pe cîmpuri de aceeaşi culoare şi că ei trebuie să se simtă pe aceste pătrăţele ca în captivitate.

„Al mai tare om din lume"

— Ei, prieteni! li se adresă nenea Barbu, cînd se strînseră din nou toţi împreună în jurul mesei mari, cu tabla de şah pe ea şi cu piesele aranjate. Ia să vedem ce v-a mai spus între timp Răzvan despre nebuni? Răzvan se uită la Dănuţ şi Petrişor, ca şi cum ar fi vrut să-i roage: „Ei, hai, de ce tăceţi? Povestiţi-i totul!" Petrişor spuse că Răzvan le vorbise destul de limpede, de lămurit despre nebuni, dar foarte puţin. Dănuţ dădu şi el din cap, în semn că e de acord cu prietenul său. — Păi ce poţi să mai spui despre ei? interveni Răzvan cam neliniştit şi emoţionat. Umblă pe diagonalele lor şi gata... — Ei, nu e totul chiar atît de simplu cum ţi se pare, observă nenea Barbu. Le-ai explicat băieţilor cum luptă nebunii? Dănuţ şi Petrişor îşi aduseră aminte că Răzvan nu le povestise nimic despre modul în care luptă nebunii. — Nebunii se mişcă şi luptă pe diagonalele lor, spuse nenea Barbu. Cu cît e mai lungă diagonala pe care se găseşte, cu atît nebunul este mai primejdios. Ca şi alte piese, nebunul ocupă locul piesei adverse pe care a doborît-o. Dar cum te poţi salva din calea nebunului? — Plecînd de pe diagonală, se grăbi să răspundă Petrişor. — Ai dreptate, dar nu e întotdeauna uşor să faci acest lucru. Ia uitaţi-vă! Nebunul ameninţă turnul de pe



41



42

cîmpul d5, iar dacă acesta pleacă, va cădea celălalt turn negru (41). Şi-acum, haideţi să jucăm cu nebunul împotriva pionilor.

Nenea Barbu aşează doi pioni pe tabla de şah (42).

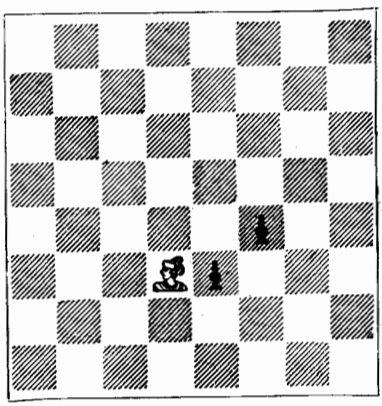
— În ce fel poate nebunul să atace cel mai bine pionii?

— De pe cîmpul b1, sugeră Dănuţ.

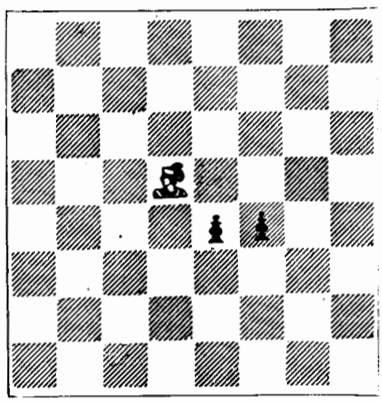
Drept răspuns, nenea Barbu mută pionul pe cîmpul e3. Dănuţ plasă nebunul pe cîmpul d3, pentru ca pionul să nu poată înainta mai departe (43). Iar nenea Barbu mută un alt pion pe cîmpul f3. Era limpede că acum Dănuţ nu poate împiedica pionul „e" să ajungă pînă la ultimul rînd.

— Uite că ai pierdut — spuse nenea Barbu — cînd, de fapt, puteai să cîştigi.

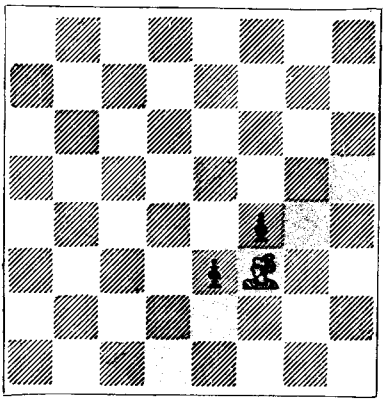
Nenea Barbu le arătă că atacul trebuia declanşat nu de pe cîmpul b1, ci de pe cîmpul d5, adică din spate (44). Dacă pionul



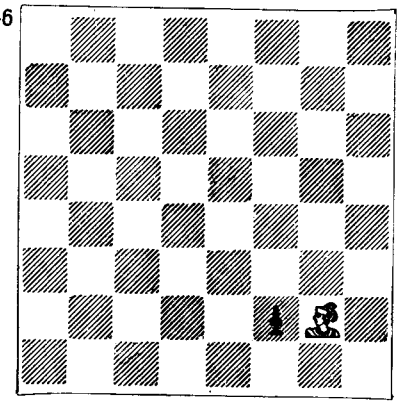
43



44



45



46

ar fi mers atunci pe cîmpul e3, nebunul s-ar fi plasat pe cîmpul f3 și pionii negri ar fi pierit unul după altul (45).

Iar dacă negrul ar fi încercat să ajungă cu pionul „f" pe ultimul rînd, atunci nebunul ar fi luat acest pion, iar pe celălalt ar fi reușit să-l oprească la timp (46).

— Vedeți, zise nenea Barbu, trebuie să te pricepi să lupți cu nebunii. Și acum, băieți, a sosit momentul să vă prezint piesa cea mai puternică din împărăția șahului — dama.

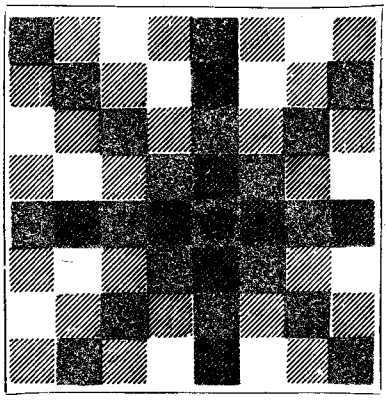
— Și eu care credeam că cel mai puternic este regele, mărturisi Dănuț.

— Regele este cel mai important, dar nu e chiar atît de puternic. Dintre toate piesele, cea mai puternică este dama. Ea poate învinge în luptă orice altă piesă, chiar două sau trei piese luate laolaltă. O să mă întrebați de ce ? Pentru că dama poate să meargă și ca turnul, și ca nebunul, și în linie dreaptă, și pe diagonale. Vă imaginați cîte cîmpuri îi sînt accesibile în același timp ?

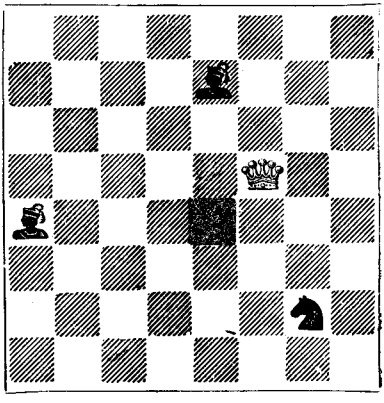
Nenea Barbu luă de pe tablă toate piesele și așeză dama pe cîmpul e4. Pornind de pe acest cîmp, fiecare dintre băieți schiță în minte drumuri în sus, în jos, la dreapta, la stînga, precum și oblic, pe diagonalele albe (47).

— Iată, copii, ați văzut acum că dama se mișcă și ca turnul, și ca nebunul, continuă nenea Barbu. Ea poate ataca turnul pe diagonală, iar nebunul — în linie dreaptă. În acest caz, dama este în afara oricărui pericol, în deplină siguranță.

— Tăticule, spune-le, te rog, cam cîte piese de alt fel valorează dama, interveni Răzvan.



47



48

— O, dama este o piesă scumpă ! Ea este egală cam cu două turnuri. Ia spuneți-mi, după părerea voastră, pentru cîte figuri ușoare poate fi cedată dama ?

— Cred că pentru trei... presupuse Dănuț cu timiditate.

— Da, trei figuri ușoare sînt aproximativ egale ca forță cu dama. Dar numai dacă sînt bine apărate. Dacă însă caii și nebunii sînt împrăștiați pe toată tabla de joc, fiecare din aceste figuri, luată separat, poate deveni o pradă ușoară pentru damă. Cum ar fi, de pildă, în situația aceasta (48).

Dama albă se plasează pe cîmpul e4 și atacă dintr-o dată toate piesele negre. Și întrucît negrul, printr-o singură mutare, nu le poate feri de bătaia damei, una din piese va pieri.

— Dar aici, în această situație, unde trebuie să mute dama albă, ca să bată una din piesele negre ? (49)

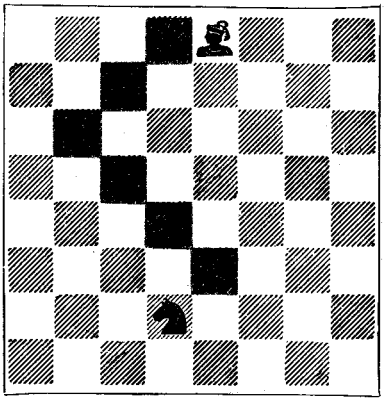
Dănuț mută dama la iuțeală. Dar nenea Barbu îi aduse aminte că nu trebuie să acționeze cu mîinile, și readuse dama la vechiul loc. Dănuț se înroși și spuse încet, cu o voce vinovată, că dama trebuie așezată pe cîmpul d8. Nenea Barbu dădu din cap aprobativ.

— Dar în poziția aceasta, cum se poate cîștiga o piesă ? (50)

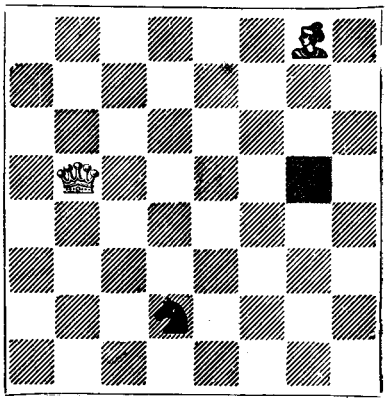
— Punînd dama pe cîmpul d5 ! se grăbi să strige Petrișor, care se temea că Dănuț va pune din nou primul mîna pe damă. Nenea Barbu nu spuse nimic și se uită la Dănuț.

— Dar dacă mergeam cu dama pe cîmpul g5 ? propuse acesta.

— Asta-i cu totul altceva. Tu te-ai cam pripit, Petrișor. De pe cîmpul d5 dama atacă într-adevăr ambele piese negre, dar acolo nimerește ea însăși sub bătaia nebunului. Și fiind rîndul negrului să mute, el va doborî dama albă.



49



50

— Țineți minte, v-am arătat mai adineauri felul în care turnurile și pionii sau numai pionii singuri îi vin de hac calului ajuns în colț ? Într-o asemenea situație, dama o scoate singură la capăt. Pe ce cîmp trebuie plasată dama pentru a doborî calul din colțul a8 ?

— Pe b7, spuse Petrișor (51).

— Se poate și pe c6, adăugă Dănuț, după ce se gîndi puțin.

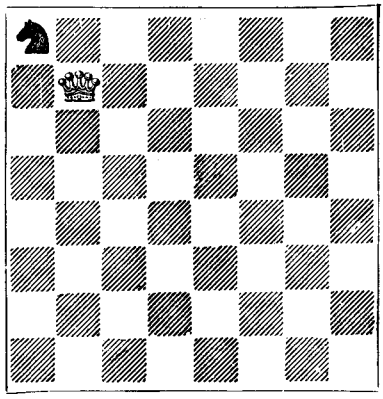
— Și pe a7 și b8 ! completă repede Petrișor.

— Așa este. Dar dama poate să prindă calul nu numai în colț, ci pe oricare cîmp al rîndului din margine. Chiar și aici, de pildă.

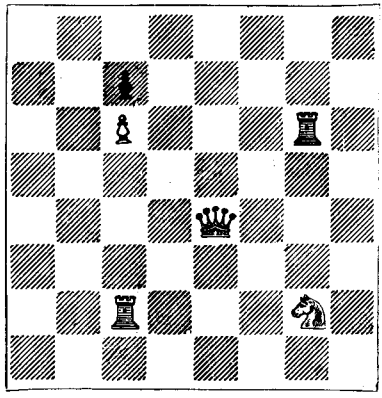
Nenea Barbu așeză calul pe cîmpul e8.

— Cum trebuie jucată acum ?

Petrișor răspunse din nou, în grabă, că dama trebuie plasată pe cîmpul d7. Dar nenea Barbu arătă că, în acest caz, calul va putea fugi pe cîmpul f6. Atunci Dănuț făcu următorul raționament: dama trebuie să vină pe e7. Dănuț simți cum i se taie răsuflarea, cînd își dădu seama cu cîtă ușurință îl prinde dama pe calul cel sprințar. Tatăl lui Răzvan așeză calul pe cîmpul h3 și Petrișor propuse ca dama să fie plasată pe cîmpul g3. Iar atunci cînd calul ajunse pe cîmpul a4, băieții nu se mai osteniră, grăbiți s-o ia unul înaintea altuia — era limpede pentru amîndoi că dama trebuie plasată alături de cal. Dar nu în diagonală, ci în linie dreaptă. Pe urmă, Petrișor întrebă dacă dama poate ataca două turnuri concomitent, doborînd unul din ele. Copiii aflară că pe o tablă goală, fără piese, dama nu este primejdioasă pentru două



51



52

turnuri, pentru că ele se pot plasa de îndată pe un singur rînd, apărîndu-se astfel unul pe altul.

Dar dacă piesele proprii sau adverse le împiedică pe cele două turnuri să se unească, să-şi dea o mînă de ajutor, atunci unul din turnuri poate cădea sub loviturile damei (52).

Nenea Barbu le mai explică cum că, la începutul jocului, damei nu-i convine să iasă înainte, pentru că din toate părţile o pîndesc primejdiile — fiecare ar vrea să nimicească cea mai puternică piesă a adversarului. În schimb, atunci cînd lupta este în toi, dama poate băga spaima-n toţi!

Dănuţ înţelese acum de ce pionul ajuns pînă la ultimul rînd este transformat în damă — şi nu în altceva. Cu o astfel de „forţă" nu te paşte primejdia!

Şi dacă s-ar visa din nou în lumea şahului, Dănuţ nu şi-ar mai sparge capul în ce să se transforme — ci va deveni, fără doar şi poate, o damă puternică, campioana pieselor de şah. Doar un singur lucru nu putea înţelege Dănuţ: de ce nenea Barbu a spus că regele este piesa cea mai importantă de pe tablă, cu toate că este mai slab decît dama?

Păzea, Măria Ta!

În ziua următoare, Răzvan nu a ieşit în curte, la joacă, şi atunci Dănuţ cu Petrişor s-au dus la el acasă să vadă ce face. Nici n-au apucat bine să apese pe butonul soneriei de la intrare că uşa s-a şi deschis, iar cei doi prieteni, uimiţi, s-au văzut faţă în faţă cu un... rege! Avea capul împodobit cu o coroană frumoasă, iar într-una din mîini ţinea un sceptru — simbol al puterii. E adevărat că sceptrul aducea mai mult cu o... umbrelă, iar coroana era confecţionată din coperta colorată a unei reviste ilustrate. Şi cu toate acestea, în faţa lor se afla un adevărat „rege al şahului". Băieţii şi-au dat de îndată seama că este vorba de un rege din împărăţia şahului, pentru că în locul unei platoşe, pieptul lui era acoperit de o tablă în carouri tăiată din carton. — Bine aţi venit în împărăţia mea şahistă! rosti regele cu vocea lui Răzvan, îndreptîndu-şi masca de moş Gerilă pe care o avea pe faţă. — Eu sînt dama! exclamă Petrişor şi apucînd un băţ de schi, care se afla într-un colţ al antreului, îşi luă o înfăţişare fioroasă. Dar, în aceeaşi clipă, din cameră apăru nenea Barbu şi spuse că pentru ziua aceea îi este de-ajuns un rege, ca nu cumva băieţii, agitîndu-şi „armele", să facă vreo

trăsnaie. Apoi, adresîndu-se „regelui", adăugă :

— Iar tu, Măria Ta, stai liniştit şi nu mai gesticula cu umbrela, pentru că un rege şahist nu trebuie să-şi vîre nasul în focul luptei. Regele şahist este o fiinţă timidă şi temătoare, îi place liniştea şi doar în ultimele clipe ale bătăliei demonstrează uneori că nu e deloc prost şi că nu poate fi dus de nas.

Regele se aşează în colţul divanului cu un aer cam plictisit, iar Dănuţ şi Petrişor se instalară lîngă nenea Barbu. Piesele de joc erau bineînţeles aranjate din timp pe tabla de şah.

— Spuneţi-mi, prieteni, vă mai aduceţi aminte cum se mişcă dama ? Drept şi oblic, în toate direcţiile. Regele se mişcă şi el drept şi oblic, în toate direcţiile, dar numai cu un singur cîmp la fiecare mutare — el are pasul mic (53). În ceea ce priveşte viteza de deplasare, regele poate fi asemuit doar cu pionul, deoarece, dacă e vorba de celelalte piese, nici gînd să se poată ţine după ele. Mai bine zis, îi vine cam greu să fugă de celelalte piese, pentru că, de cele mai multe ori, regele se salvează prin fugă şi nu el este acela care-l urmăreşte pe inamic. Cu toate acestea, regele reprezintă piesa principală a jocului de şah, deoarece, conform regulilor, fără el nu se poate juca. În şah, războiul se poartă pentru a-l aduce pe regele advers într-o situaţie fără ieşire. Atunci înseamnă că am obţinut victoria ! Puteţi să aveţi în momentul acela oricîte figuri şi pioni, dacă însă regele vostru nu este în stare să evite dezastrul, aţi pierdut. Iată de ce, în jocul de şah, regele este piesa cea mai importantă.

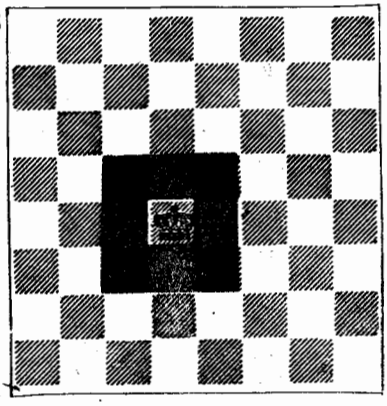
Dănuţ şi Petrişor amuţiră, uluiţi de rolul deosebit al acestei piese greoaie, neîndemînatice şi cam fricoase. Iar „regele şahist", care se plictisea într-un colţ al divanului, se ridică în picioare şi pronunţă triumfător, cu glasul lui Răzvan :

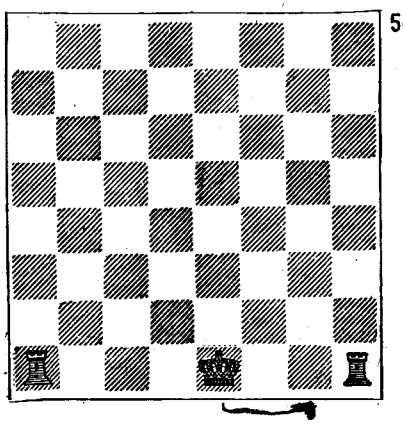
— Regele este cel mai important !

Probabil că regelui i se făcuse cald cu masca lui moş Gerilă pe faţă şi el începu să-şi dea jos „armura" regală.

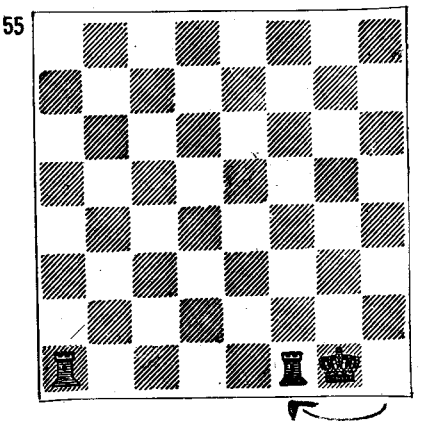
— Ce, se pare că nu e uşor să fii rege ? îl întrebă tatăl pe Răzvan. Da, în şah, regele nu-i de invidiat. Tot timpul el trebuie să se aştepte la neplăceri, poate fi atacat în orice clipă de piesele adverse. Şi pentru ca regele, care

53





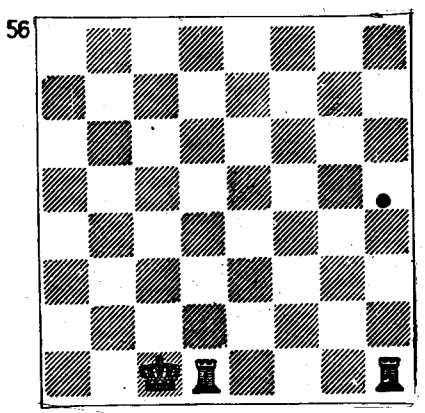
54



55

este încet în mișcări, să se poată adăposti mai lesne într-un loc ferit și sigur, unde să fie în deplină siguranță, s-a stabilit următoarea regulă de joc: o singură dată în cursul partidei de șah se poate face o rocadă. Iată, prin urmare, încă un cuvînt dificil care trebuie ținut minte: ro — ca — dă. Vă voi arăta acum cum se execută.

Nenea Barbu luă de pe tabla de șah toate piesele, lăsînd pe locurile lor numai regele alb și cele două turnuri albe (54). El apropie apoi unul din turnuri de rege, așezîndu-l pe cîmpul alăturat, după care regele făcu un fel de săritură peste turn, în așa fel încît se trezi de partea cealaltă a turnului, pe cîmpul vecin cu acesta (55). Nenea Barbu le explică, totodată, că ambele manevre — deplasarea turnului și săritura regelui — se consideră o singură mutare, că rocada poate fi făcută numai în cazul în care nici regele, nici turnul nu a mai efectuat pînă atunci vreo mutare și dacă, prin rocadă, regele sau turnul respectiv nu nimeresc sub bătaia vreunei piese adverse.



56

— Dar în ce parte se poate face această ... și Dănuț se opinti la pronunțarea cuvîntului necunoscut... această ro-ca-dă?

— Așa-i, asta am uitat să vă spun, copii, își aduse aminte nenea Barbu. Rocada se poate face și spre dreapta, și spre stînga. Rocada în partea damei se numește rocada mare (56). Dealtfel, vedeți și voi că această

rocadă este mai mare, mai lungă. Rocada în partea regelui se numește rocada mică. Ați înțeles?

— Am înțeles! se grăbi să răspundă Petrișor. Dar care e mai bună, cea mare sau cea mică?

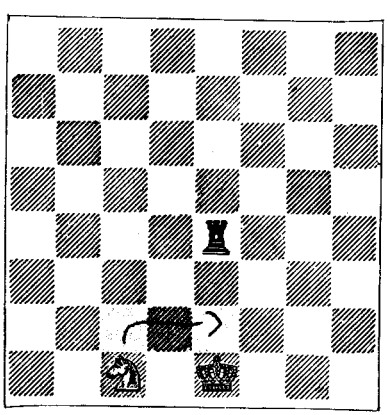
— Care ce? întrebă nenea Barbu, prefăcîndu-se că nu înțelege, în timp ce în ochi îi apăru o licărire de ironie. Așa încît Petrișor fu nevoit să pronunțe și el cuvîntul necunoscut.

— Rocada, care e mai bună: cea mare sau cea mică?

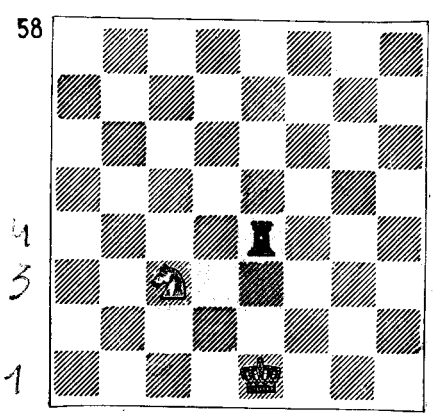
— Ei, asta depinde... e mai bine să faci rocada în partea unde zidul de pioni este mai sigur, adică acolo unde regele va fi într-o mai mare siguranță.

— Dar cum poate fi luat regele? întrebă Dănuț.

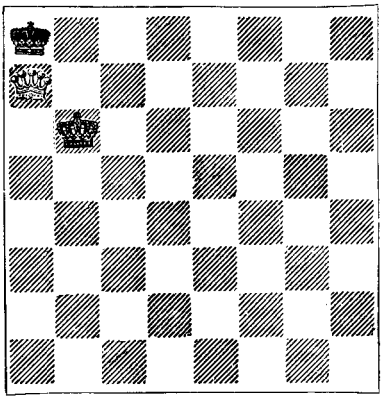
— Regele nu are voie să stea în bătaia unei piese adverse. De aceea, înainte vreme, la un atac asupra regelui, se pronunța cuvîntul „șah", ceea ce însemna: „rege, ferește-te!". Șah, în limba persană, înseamnă împărat, rege. Acum însă, conform regulilor, nu mai este neapărat nevoie să spui „șah", dar atacul săvîrșit asupra regelui de către o piesă adversă continuă să se numească „șah". În acest caz, regele este obligat sau să plece din locul în care se află, sau să se apere cu ajutorul unei piese proprii, adică să se „acopere", de exemplu, în felul următor: turnul negru i-a dat șah regelui alb, dar, prin mutarea calului de pe cîmpul c1 pe cîmpul e2, regele se poate apăra acoperindu-se (57). Mai este și un alt mijloc de a salva regele, și anume, doborînd piesa care-l atacă. Dacă, de pildă, calul alb s-ar afla în această poziție pe cîmpul c3, el ar putea să bată turnul negru, salvîndu-l astfel pe rege (58). În sfîrșit, vreau să vă spun că situația în care regele se află sub bătaia unei piese adverse și nu



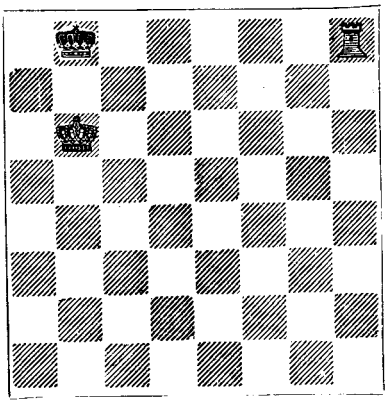
57



58



59



60

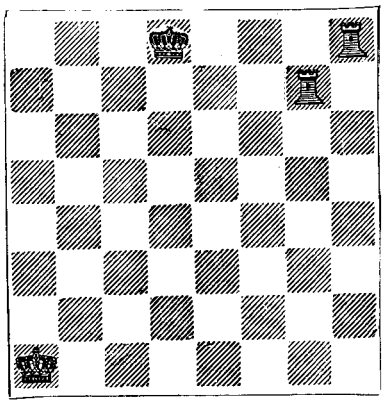
poate pleca de acolo, nici nu poate fi apărat, iar piesa care îl amenință nu poate fi luată, se numește „mat". Pieirea regelui înseamnă sfîrșitul jocului. Atacul asupra regelui și înfrîngerea lui se numesc șah și mat.

— Șah și mat ! Șah și mat ! Șah-mat !... strigă Petrișor plin de veselie. Aceste două cuvinte noi i se păreau foarte cunoscute.

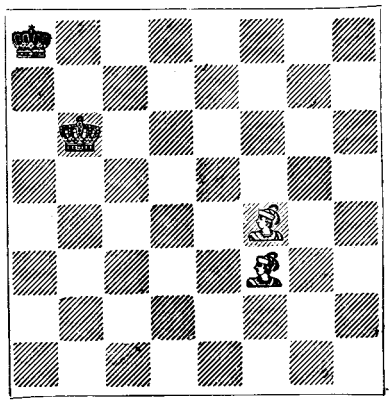
— De aceea și jocul se numește „șah", observă plin de importanță Răzvan, care obosise de atîta tăcere.

— Perfect adevărat, profesorule, zîmbi tatăl lui. Eu cred, copii, că voi v-ați dat singuri seama că pozițiile în care regele poate fi făcut mat sînt foarte numeroase. Pentru început, să ne uităm la cîteva dintre ele.

Nenea Barbu începu să le arate, una după alta, diferite poziții în care regele n-avea, pur și simplu, unde să se refugieze (59, 60, 61, 62).



61



62

Dănuţ era foarte mulţumit. În primul rînd, pentru că înţelegea acum ce înseamnă cuvintele „şah-mat". În al doilea rînd, tot ce aflase despre acest interesant joc căpătase un sens, un înţeles nou. Mat la rege! Mat la rege! Păzea, Măria Ta!

Ajuns acasă, Dănuţ şi-a amintit încă multă vreme diferitele poziţii de mat pe care le arătase nenea Barbu şi tare ar fi vrut să construiască chiar el asemenea poziţii, să dea lovituri necruţătoare regelui vrăjmaş.

În timp ce îl fura somnul, Dănuţ şoptea încetişor: „Şah şi mat, şah şi mat... Păzea, Măria Ta!..."

Ai atins piesa, trebuie să joci!

Încă la grădiniță, Dănuț și Petrișor au hotărît că seara vor juca șah de-adevăratelea, pentru că ei cunosc acum toate regulile și a venit timpul să înceapă războiul cu piesele de lemn. Erau curioși să vadă care dintre ei îi va da mat celuilalt.

Dănuț abia terminase masa de seară, cînd soneria de la intrare sună prelung, nervos, și Petrișor, gîfîind, plin de nerăbdare, apăru în ușă. Era foarte grăbit și se ștergea pe picioare cu atîta repeziciune, de parcă ar fi executat îndrăcit un dans popular.

Văzîndu-și prietenul, și pe Dănuț îl apucă zorul. În cîteva clipe, piesele de șah au fost aranjate pe tabla de joc și bătălia a început! Pionii porniră înainte, caii își începură săriturile, nebunii se mișcară pe diagonalele lor albe și negre, iar Petrișor efectuă chiar o rocadă. Dănuț însă nu apucă să facă rocada: el era atît de absorbit de doborîrea pionilor inamici, încît nici n-a observat că Petrișor i-a luat mai întîi un turn, iar apoi dama. În scurtă vreme, piesele lui Petrișor l-au încercuit de-a binelea pe regele lui Dănuț.

— Șah! țipă Petrișor peste măsură de aprins. Din nou șah! Ferește-te, rege! Nu, acolo nu poți muta, pe această linie acționează turnul meu! Nici aici nu se poate, acest cîmp se află sub bătaia calului meu!

Dănuț ținea în mînă regele negru și nu știa unde să-l pună: toate cîmpurile din jur se aflau sub bătaia pieselor albe. Petrișor jubila.

— Mat! Regele tău e mat! Ai pierdut! Hai să mai jucăm o partidă...

Partida următoare, Dănuț a căutat s-o joace cu mai multă atenție. Înainte de a muta o piesă pe tablă, el se uita mai întîi cu atenție dacă prin această mutare ea nu nimerește sub bătaia adversarului, iar atunci cînd se pregătea să facă un schimb de figuri cu Petrișor, căuta să-și aducă aminte care din ele este mai valoroasă, și-abia după aceea hotăra dacă schimbul este avantajos sau nu. În schimb, Petrișor, după prima victorie repurtată la șah asupra lui Dănuț, deveni cam încrezut și începu să

joace prea repede. Ardea de nerăbdare să-i dea din nou mat regelui lui Dănuţ. Bineînţeles, Dănuţ nu i-a spus că „graba strică treaba“ sau că „graba e bună numai la prins purici“, dar una cîte una figurile lui Petrişor începură să dispară de pe tablă, ca rezultat al loviturilor nimicitoare ale adversarului.

Venise rîndul lui Dănuţ să-l urmărească pe regele advers. El îl ataca în fel şi chip, îi dădea şah după şah, dar regele lui Petrişor se dovedi foarte sprinten şi descurcăreţ, aşa că Dănuţ nu reuşea deloc să-l prindă într-o capcană. Lui Dănuţ i se păru că pînă şi propriile lui piese îl împiedică să se răfuiască mai repede cu regele inamic. Şi numai atunci cînd Dănuţ începu să-l împingă pe regele lui Petrişor spre marginea tablei, tăindu-i calea către cîmpurile din centru, deveni limpede că Petrişor nu-şi va mai putea salva regele. Şi, într-adevăr, după cîteva mutări, a fost făcut mat.

Acum băieţii se întîlneau în fiecare seară, cînd la Dănuţ, cînd la Petrişor, ca să joace împreună şah. Aproape întotdeauna cîştigau pe rînd, aşa că nici unul dintre ei nu era necăjit că pierde. E adevărat că, uneori, se certau pentru că unul din ei făcea cîte o mutare, apoi se răzgîndea, punea piesa la loc şi muta alta. Alteori se întîmpla să nu-i convină nici această nouă mutare, şi atunci îl auzeai din nou : „Stai, să punem la loc cum a fost...“ Cînd Dănuţ, cînd Petrişor îşi aşezau la loc piesele, revenind asupra mutărilor făcute, iar partida se încurca în aşa hal, încît cei doi prieteni erau nevoiţi s-o lase baltă şi să înceapă una nouă. Dar ei nu rămîneau prea multă vreme îmbufnaţi, nici supăraţi unul pe altul, pentru că dacă ar fi stat mereu bosumflaţi, n-ar mai fi avut cu cine juca şah, or ei aveau un chef nebun după aşa ceva.

Dănuţ se obişnuise să joace cu Petrişor, ca şi acesta cu Dănuţ, şi amîndurora li se părea că şi unul, şi altul joacă bine. Într-una din zile însă, Răzvan, trecînd pe la ei, îi provocă la o partidă de şah pe cei doi prieteni. După ce cîştigă mai întîi o partidă cu Dănuţ, îl învinse apoi şi pe Petrişor. Şi aşa, de cîteva ori... fără ca aceştia să reuşească măcar o dată să-i dea mat regelui lui Răzvan. Observînd că băieţii s-au cam necăjit, a încercat să-i liniştească :

— Nu-i nimic, nu vă necăjiţi. Voi jucaţi numai între voi, pe cînd eu joc cu tatăl meu. Or tata mi-a spus că este bine să joci cu un şahist mai bun, mai puternic decît tine. Şi de ce nu mai veniţi pe la noi ?

A doua zi, cei doi prieteni au sunat la uşa locuinţei vecine. Văzîndu-i pe băieţi, nenea Barbu se bucură :

— A, iată-i pe cei doi campioni! Poftiți, intrați! Păi bine, copii, ați aflat cum se mișcă piesele de șah și credeți că învățătura s-a terminat cu asta? Nu, fraților, știința șahului abia acum începe! Ei, ia să facem noi o partidă! Așezați oștirile pe tablă.

Primul a început să joace Petrișor. El a făcut repede cîteva mutări și, deodată, și-a dat seama că a plasat dama sub bătaia adversarului. Petrișor a pus iute mîna pe ea și a readus-o la vechiul loc. Nenea Barbu s-a încruntat:

— A, nu, asta nu este permis! O piesă odată mutată nu mai poate fi luată înapoi. În jocul de șah există o regulă: ai atins piesa, trebuie s-o muți, ai făcut mutarea — așteaptă răspunsul. Chiar dacă vezi că ai greșit, nu mai revii asupra mutării făcute.

Dănuț își aduse aminte că atît el, cît și Petrișor puneau mereu înapoi piesele mutate, pînă cînd izbuteau să le încurce în așa măsură, încît nu mai știau unde stătuse fiecare piesă. Deci, nenea Barbu avea dreptate cu regula lui!

În timp ce Dănuț se gîndea că niciodată n-o să mai ia înapoi piesele mutate și n-o să-l mai lase nici pe Petrișor să facă acest lucru, nenea Barbu îi dădu mat regelui lui Petrișor. Petrișor vru să mai joace încă o partidă, dar Dănuț protestă — era rîndul lui acum!

Pentru prima oară în fața lui Dănuț, la tabla de șah, nu stătea un băiețandru la fel ca el, ci un adevărat șahist, un nenea mare. La început, Dănuț se simți intimidat, dar apoi jocul îl prinse într-atît, încît fu cît pe-aci să uite cu cine joacă. Poate că s-ar fi simțit de-a dreptul egal cu adversarul său, dacă situația pieselor lui nu s-ar fi înrăutățit cu fiecare mutare. Lui Dănuț i se părea că oștirea lui nenea Barbu este mult mai mare și că fiecare piesă a acestuia este mult mai puternică decît aceeași piesă proprie. În scurt timp, regele lui Dănuț rămase fără apărare și fu făcut mat în centrul tablei.

— Ei, băieți, să vă spun drept, amîndoi jucați cam la fel — aici nenea Barbu se poticni puțin — ... la fel de slăbuț. Voi știți cum se mișcă figurile, dar unde trebuie să meargă ele, încă nu vă dați seama.

Dacă o armată stă în cazarmă, ea nu este prea periculoasă. Piesele nu trebuie să rămînă pe locurile lor, ci să fie aduse în poziții bune, favorabile, și-abia după aceea să se înceapă ofensiva. De aceea mai întîi trebuie dezvoltate, trebuie urnite din locurile lor cît mai multe piese, și nu mutate de cîteva ori unele și aceleași. Este mai lesne să se trimită în joc la început figurile ușoare — caii

și nebunii. Dar pentru a putea scoate nebunii de la locurile lor,ce trebuie să facem ?

— Trebuie să le deschidem calea, răspunse Dănuț.

— Da, trebuie să le facem loc mutînd pionii, precizează Petrișor.

— Așa este, confirmă nenea Barbu. Și lucrul acesta se poate executa cel mai bine cu pionii care stau la mijlocul rîndului — adică pionii „d" și „e". De ce ? Pentru că un pion central, odată mutat, face loc și nebunului, și damei. Și pentru că sub protecția pionilor centrali veți putea manevra figurile cu ușurință. Ați înțeles, prin urmare, cum trebuie să se joace la începutul partidei ? Ia spune-ne tu, Dănuț !

— Trebuie să scoatem nebunii și caii de la locurile lor și să mutăm înainte pionii centrali.

— Bun. Mai înainte de a-l ataca pe inamic, trebuie plasate în poziții bune cît mai multe figuri proprii. De asemenea, nu trebuie mutate de mai multe ori unele și aceleași figuri.

Iată, deci, ce de amănunte interesante v-am povestit eu și, să știți, acesta e abia începutul, doar primele cuvinte ale științei șahului. Dar, deocamdată, atîta este de-ajuns, pentru că altfel s-ar putea să amețiți de prea multe cunoștințe. Porția următoare o s-o căpătați cam după vreo două săptămîni. Dar pînă atunci jucați șah, jucați mereu...

Dănuț și Petrișor au plecat de la Răzvan cu un aer spăsit. Se pare că nu e chiar atît de ușor să joci șah ; or ei cunosc deocamdată foarte puține lucruri din acest joc... Și nici nu sînt încă prea mari...

— E mai ușor să dobori piesele cu guma, nu ? îi zîmbi Dănuț prietenului său.

— Lasă asta... Și-a găsit să-și aducă aminte... bombăni Petrișor pocăit.

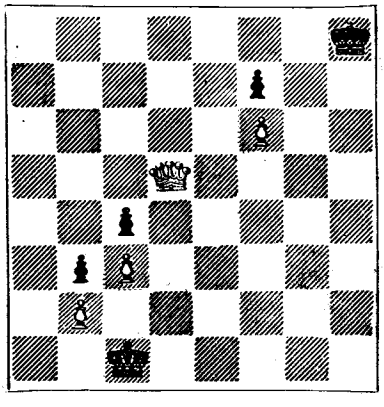
Nimeni nu pierde, nimeni nu cîştigă

La grădiniţă, ca şi în curtea casei lor, Dănuţ şi Petrişor se jucau, împreună cu toţi ceilalţi copii, hochei pe gheaţă, de-a v-aţi-ascunselea, de-a războiul. Dar Dănuţ şi Petrişor cunoşteau un joc în plus faţă de ceilalţi copii. Acest „joc în plus" era şahul. Dacă la grădiniţă ar fi existat măcar un singur joc de şah — adică o tablă cu piese de şah —, Dănuţ şi Petrişor n-ar fi ţinut în taină recenta lor pasiune şi ar fi povestit cu plăcere celorlalţi copii despre noul şi minunatul lor joc. Dar aici nu exista aşa ceva şi cei mai mulţi copii nici nu ştiau, probabil, ce este şahul.

Într-o zi, Dănuţ a vrut să aducă la grădiniţă tabla de şah pe care o avea acasă, împreună cu piesele, dar mama nu i-a dat voie. Tocmai de aceea Dănuţ şi Petrişor jucau şah numai unul cu altul sau cu Răzvan. Şi foarte rar cu nenea Barbu.

Dănuţ a observat că după ce cîştigă o figură oarecare, avantajul, superioritatea lui încep să crească repede — forţele devin mai mari, şi cu cît sînt mai multe forţe, cu atît mai uşor este să-ţi urmăreşti adversarul slăbit. Dar, într-o zi, se întîmplă următorul lucru: Dănuţ a reuşit să cîştige dama lui Petrişor. E adevărat că, la început, Petrişor avea, în schimbul damei, un nebun şi un cal, dar Dănuţ doborî, una după alta, aceste figuri uşoare şi rămase cu o damă în plus faţă de adversarul său.

63



Dănuţ bătu cu dama pionul negru f7, pentru ca apoi să-l facă mat pe regele lui Petrişor (63). Petrişor îşi apucă regele, pregătindu-se să-l mute undeva. El se repezea întotdeauna să pună mîna pe cîte o piesă, pentru ca apoi să-şi dea seama că nu este avantajos s-o mute. Uneori, Petrişor se aşeza chiar pe pro-

priile sale mîini, pentru ca mîinile, cum îi plăcea lui să spună, să nu „gîndească" mai repede şi înaintea capului.

Dar, de data aceasta, Petrişor nu şedea pe mîini, pentru că tot nu mai putea evita înfrîngerea. El ţinea într-o mînă regele negru, pe care n-avea unde să-l plaseze, deoarece toate cîmpurile se aflau sub bătaia damei lui Dănuţ. Pionii negri erau şi ei blocaţi, aşa că Petrişor nu-i putea muta nici pe ei.

— Păi, nu am unde să merg... rosti Petrişor încet, uitîndu-se dezorientat cînd la tablă, cînd la Dănuţ.

— Înseamnă că ai pierdut! declară Dănuţ cu hotărîre. La mutarea următoare am să-ţi dau mat.

— Dar acum trebuie să mut eu, ripostă Petrişor cam descumpănit. E rîndul meu să fac mutarea...

— Eşti mat şi gata! hotărî Dănuţ, făcînd un gest categoric cu mîna.

Dar prietenul său nu era de acord cu aceasta:

— Deocamdată nu e mat. Doar n-ai dreptul să faci două mutări la rînd!

Nici unul din ei nu voia să cedeze... dar nici să se certe toată seara nu era o treabă. Şi-atunci au hotărît să-l întrebe pe nenea Barbu cum să procedeze în această situaţie.

Dănuţ, convins că el are dreptate, ducea cu multă grijă tabla de şah cu piesele, iar Petrişor o luase înainte, ca să sune la uşa vecinilor. Nenea Barbu se arătă foarte mirat cînd îl văzu pe Dănuţ ducînd cu amîndouă mîinile tabla de joc cu piese cu tot.

— De ce cari şahul cu tine? Doar avem şi noi şahul nostru!

— Ştii, nene Barbule, tocmai jucam cu Petrişor o partidă. Şi uite în ce situaţie am ajuns... Eu am o damă în plus...

— Iar eu n-am unde să mut...

Dănuţ îl privi plin de speranţă pe nenea Barbu:

— A cui e victoria? Cine a învins?

— A nimănui! N-a învins nimeni! urmă răspunsul neaşteptat. Şi nenea Barbu adăugă de îndată: Eu încă nu v-am vorbit despre asta, mi-a fost teamă că o să vă încurcaţi, dar în războiul dintre piesele de şah, pe lîngă victorii şi înfrîngeri, mai există şi egalitate sau, cum i se mai spune la şah, remiză. În orice clipă se poate socoti că partida s-a terminat la egalitate, adică remiză, dacă ambii parteneri de joc cad de acord asupra acestui lucru.

— Dar eu nu sînt de acord cu asta!! declară Dănuţ.

— Aşteaptă, nu mă întrerupe. Există situaţii de remiză cînd nu este nevoie de nici un acord. Dacă regele meu, de exemplu, orice mutare ar face, nimereşte sub bătaia unei piese adverse, iar alte piese nu am sau ele sînt blocate şi dacă, în această situaţie, adversarul nu mi-a dat şah, se consideră că regele meu este „pat" şi că partida s-a terminat la egalitate, adică remiză. Iar la voi, aici, pe tablă, este chiar o asemenea situaţie de pat. Este neplăcut, desigur, şi regretabil că, avînd o damă în plus, trebuie să accepţi un rezultat de egalitate, adică remiza, dar n-ai ce-i face — aşa e regula în jocul de şah. Deseori un jucător scapă dintr-o situaţie proastă, obligîndu-l pe adversar să-l facă pat. Ia uitaţi-vă !

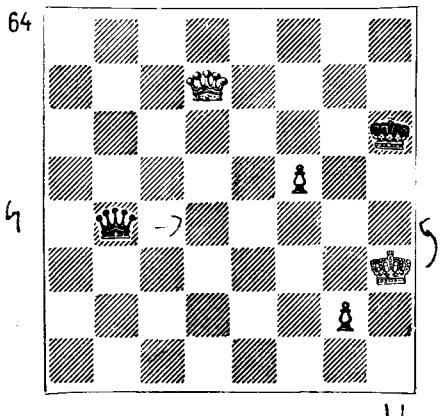
Nenea Barbu aşează la iuţeală piesele în felul următor (64) :

— Albul are doi pioni în plus şi s-ar părea că el trebuie să cîştige. Dar e rîndul negrului să mute, şi-atunci el mută dama pe cîmpul h4. Vedeţi, punînd dama sub bătaie, el o sacrifică, dar, în schimb, se creează o poziţie de pat şi negrul, în locul înfrîngerii, obţine un rezultat egal. În această situaţie, albul nu poate să nu accepte sacrificiul, adică să nu ia dama neagră, pentru că propriul său rege nu are unde să se retragă.

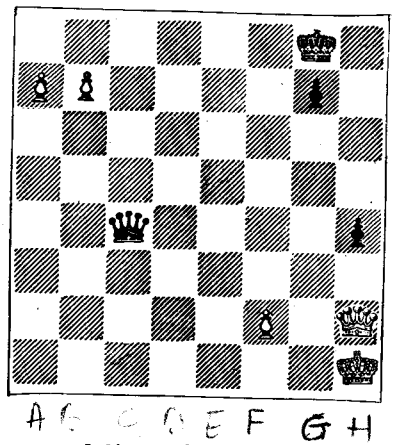
Tocmai atunci, din camera de alături îşi scoase capul pe uşă Răzvan :

— Voi nu ştiaţi de pat ? He-he, e o chestie grozavă ! Cînd îl împingi pe regele advers la marginea tablei, ca să-i dai mat, trebuie să fii cu ochii în patru, altfel nici nu ştii cînd te pomeneşti cu pat în loc de mat !...

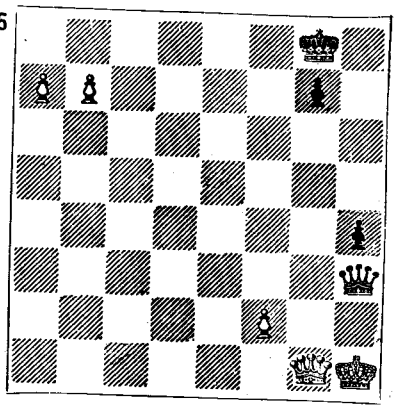
— Partida se mai termină remiză, adică la egalitate, şi atunci cînd se dă „şah etern", continuă nenea Barbu. La şah etern caută să ajungă de obicei tot jucătorul care a făcut-o... de oaie, adică se află într-o situaţie proastă. Uitaţi-vă aici, de pildă (65) : Pionii albi se vor transforma în dame dintr-o clipă într-alta. Dar negrul găseşte o salvare neaşteptată.



Nenea Barbu aşează dama neagră pe cîmpul f1 şi le arată băieţilor că după ce albul se va apăra de şah cu ajutorul damei,



65



66

negrul îi va da din nou șah pe cîmpul h3 (66). Albul se va acoperi iarăși cu dama pe h2, iar dama neagră va da din nou șah pe f1, și așa mereu, la nesfîrșit.

— Asta se numește șah etern ! De asemenea, poți să ai pioni și chiar figuri în plus și să nu obții victoria. De exemplu, dacă ai rămas cu regele și un nebun, iar adversarul numai cu regele, rezultatul partidei va fi de egalitate. Pentru că regele cu un nebun sau cu un cal, și chiar cu doi cai, nu pot da mat regelui advers rămas singur. În asemenea situații, acceptați de îndată remiza, nu vă chinuiți și nu-i chinuiți nici pe alții. Ați înțeles ?

Și acum, prieteni — continuă nenea Barbu — duceți-vă la plimbare. Pentru că voi, de cînd cu jocul ăsta de șah, stați, desigur, prea puțin afară, la aer. Și treaba aceasta nu e bună ! Dacă vă veți plimba prea rar, dacă veți înceta să mai alergați mingea și pucul de hochei, atunci și capul o să refuze să mai gîndească. Și n-o s-o mai scoateți deloc la capăt cu istețele piese de șah. Iar cei care schiază, cei ce patinează cu îndemînare, aceia nu se vor rătăci nici pe cărările întortocheate ale tablei de șah.

Toți șahiștii renumiți, maeștrii jocului de șah, consacră mult timp exercițiilor fizice, mișcării în aer liber. Ei schiază, înoată, joacă tenis. Și mulți dintre ei au obținut victorii importante la tabla de șah, au ajuns campioni ai acestui joc. Asta-i, prieteni. Și data viitoare să veniți cu bujori în obraji.

Nenea Barbu își duse mîna la față, arătîndu-le lui Dănuț și Petrișor cum trebuie să fie bujorii din obraji.

Puțini, dar buni...

Multă vreme încă după aceea, Dănuț și-a amintit de poziția pe care le-o arătase nenea Barbu. Poziția în care dama neagră, piesa cea mai puternică, se ducea de bună voie la moarte. Albul, deși capturase dama și obținuse o superioritate zdrobitoare... nu putea să cîștige partida. Înseamnă că nu totdeauna este chiar atît de important cîte piese are fiecare jucător. Înseamnă că nu totdeauna, în jocul de șah, lucrurile se petrec „ca de obicei", ci că aici se întîmplă lucruri uimitoare — adevărate minuni!

Tare ar fi vrut Dănuț să facă el însuși vreo minune... șahistă, să găsească ceva neobișnuit, extraordinar. De aceea, acum, cînd juca cu Petrișor, nu mai efectua mutările cu atîta șovăială și rîvnă ca pînă atunci. El se străduia să ajungă cu orice preț la regele advers și, din această cauză, își lăsa pionii și figurile sub bătaia inamicului... Și pierdea. După fiecare înfrîngere, Dănuț se convingea că n-ai voie să uiți cît valorează fiecare piesă. Și totuși, el continua să caute povestea de șah din visurile lui — pentru că numai în povești se întîmplă lucruri ieșite din comun, extraordinare!

Într-una din zile, Răzvan a venit în fugă la Dănuț și, abia stăpînindu-se să nu țipe, i-a spus:

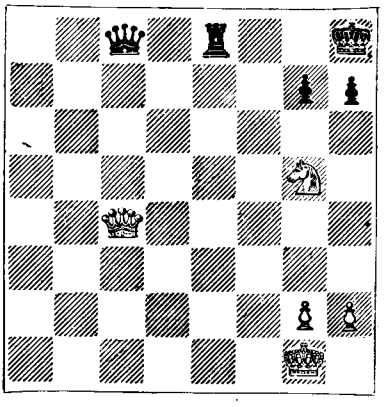
— Știu un mat grozav de interesant! O frumusețe!

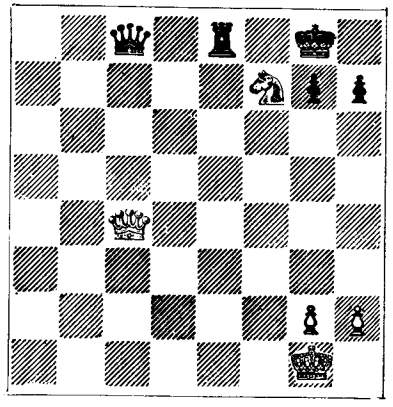
Și Răzvan se apucă să așeze piesele pe tablă (67).

— Cine cîștigă aici, după părerea ta, dacă trebuie să mute albul? Crezi că negrul? Pentru că are figuri mai puternice?... Ei, uite că nu, aici cîștigă albul!

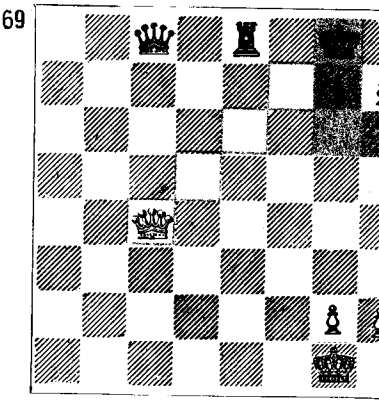
Răzvan mută calul pe cîmpul f7 și anunță șah la regele negru. După care tot el făcu mutarea pentru negru, deplasînd regele

67





68

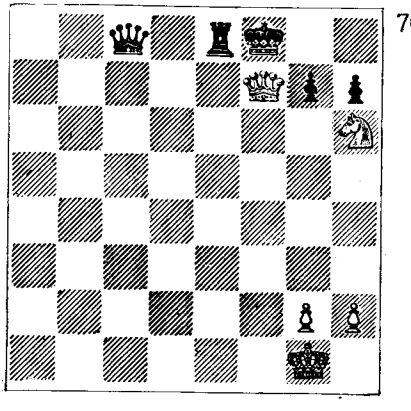


69

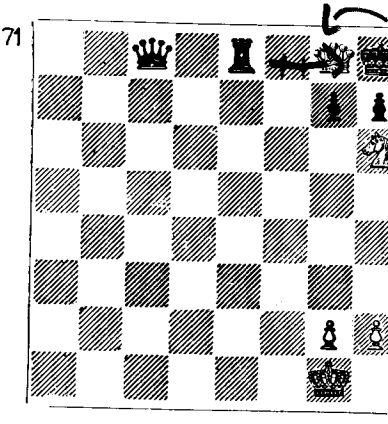
pe cîmpul g8 și-i explică lui Dănuț că aceasta este singura mutare posibilă (68). Mutarea următoare, Răzvan o făcu cu calul pe cîmpul h6 și anunță din nou șah (69).

Dănuț a vrut la un moment dat să ia cu pionul sîcîitorul cal alb, dar Răzvan i-a arătat că, în acest caz, regele ar rămîne sub bătaia damei, adică în șah. Iar atunci cînd Dănuț s-a întins ca să ia dama albă cu cea neagră, Răzvan i-a amintit că și calul a dat șah la rege. Dănuț se zăpăci cu totul, iar Răzvan îi explică, plin de importanță, că acesta este un șah dublu și, întrucît nu poți bate două figuri deodată, ești nevoit să pleci cu regele pe un alt cîmp. Dar unde să te duci? Dacă regele se deplasează pe cîmpul f8, dama albă va muta pe f7, unde e apărată de cal, și-i va da mat (70).

Asta înseamnă că nu rămîne decît mutarea regelui în colț. După care Răzvan puse cu zgomot dama albă pe cîmpul g8.



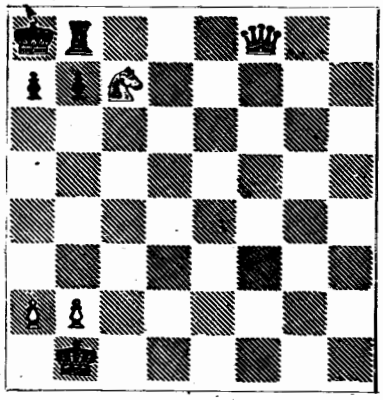
70



71

Șah ! (71). Dănuț păru uimit și luă dama cu turnul. Atunci Răzvan mută calul pe cîmpul f7, strigînd cît îl ținea gura : „Mat ! Te-am făcut mat !“ (72).

72



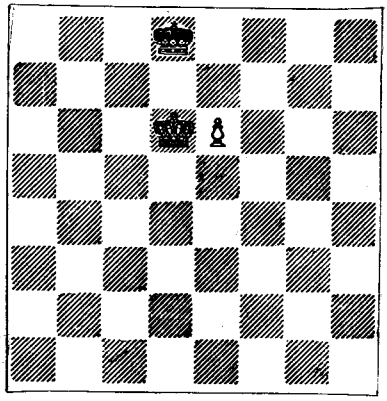
Dănuț nu se mai apucă să spună că nu l-a făcut mat, că, de fapt, nu el jucase această partidă. Și l-a lăsat pe Răzvan să facă ce-o vrea, pentru că prea era frumoasă situația de pe tabla de șah, în care un singur cal a învins o întreagă armată. Și atunci Dănuț se gîndi că totuși el nu a așteptat în zadar ca în lumea șahului să se întîmple o minune.

Cînd regele pleacă la război...

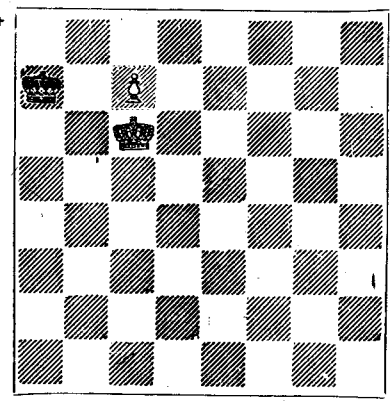
Tare mult îi plăcea lui Dănuț să-l atace pe regele advers, să dea șah, să amenințe cu mat, să aducă cea mai importantă piesă inamică într-o situație fără ieșire. Dar cînd propriul său rege se găsea în primejdie, Dănuț nu se simțea deloc în apele lui. Îl cuprindea un fel de jenă și parcă nici plăcerea pe care i-o provoca jocul nu mai era aceeași, ci cu mult mai mică. De aceea Dănuț se străduia întotdeauna să-și adăpostească regele într-un loc ferit și liniștit. Cu timpul, însă, Dănuț a început să observe că, spre sfîrșitul jocului, cînd pe tablă rămîn doar foarte puține piese, regelui îi este imposibil să stea deoparte — nu te poți cu nici un chip lipsi de el. În general, la sfîrșitul partidei, regele are o mulțime de treburi. Trebuie să-și apere pionii și, totodată, să-i atace pe cei adverși. Se pare că adevărul este următorul : cu cît regele se află mai aproape de locul de desfășurare a bătăliei hotărîtoare, cu atît este mai bine. Spre sfîrșitul partidei survine un moment cînd regelui trebuie să i se spună : „Măria Ta, destul te-ai tot ascuns, e timpul să ieși la lumină !" Mai ales că acum regelui îi vine mult mai ușor să pornească la drum, pentru că pe tablă au mai rămas puține piese amenințătoare care să-l poată ataca.

Dănuț știa acum că, la sfîrșitul partidei, se ajunge adesea la o situație cînd nici unul dintre adversari nu are suficiente forțe pentru a-l ataca cu succes pe regele inamic și pentru a-i da mat. În astfel de împrejurări, trebuie să te străduiești să-ți duci unul dintre pioni pînă la ultimul rînd, ca să-l transformi în damă. Avînd o damă în plus, îți este mai ușor să-l prinzi la strîmtoare pe regele advers și să obții victoria. Numai că, uneori, este destul de complicat să-ți conduci pionul pînă la ultimul rînd al tablei.

La una din partidele dintre Dănuț și Petrișor, de exemplu, a survenit următoarea situație (73) : Dănuț a mutat cu hotărîre pionul și i-a declarat șah regelui lui Petrișor. Acesta s-a plasat în fața pionului, pe cîmpul e8. Dănuț și-a mutat regele pe e6. Doar nu era să lase să-i fie înghițit pionul care mai avea puțin și se transforma în damă ! Dar, în aceeași clipă, Petrișor și-a



73



74

plesnit palmele de bucurie, exclamînd: „Pat!" Într-adevăr, regele negru nu avea unde să mute.

Ori de cîte ori jucau șah, atît Dănuț, cît și adversarii săi își transformau pionul ajuns pe ultimul rînd în damă. Oare de ce, potrivit regulilor jocului, pionul poate fi transformat în orice figură? Înseamnă că sînt situații cînd în locul puternicei dame este mai avantajos să pui un cal sau un turn? Multă vreme această întrebare nu i-a dat pace lui Dănuț. Pînă la urmă a trebuit să apeleze din nou la tatăl lui Răzvan.

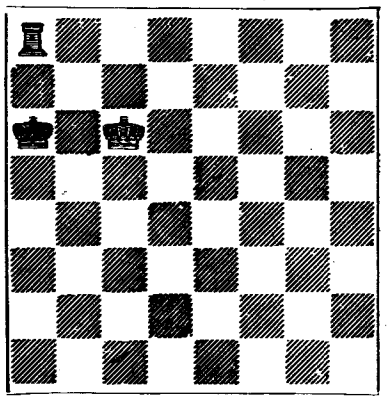
— Bineînțeles, dacă există o regulă, jucătorii se folosesc de ea, i-a spus nenea Barbu. Numai că pozițiile în care este mai bine să transformi pionul într-o figură mai slabă, și nu într-o damă, se întîlnesc destul de rar. Uitați-vă la prima poziție! (74). Albul este la mutare. Cum să dea mat în cel mai scurt timp?

Petrișor a luat din grămăjoara de piese de pe masă dama albă și a vrut s-o plaseze pe tablă, dar, întîlnind privirea lui nenea Barbu, a pus-o repede la loc, vîrîndu-și totodată mîinile în buzunare.

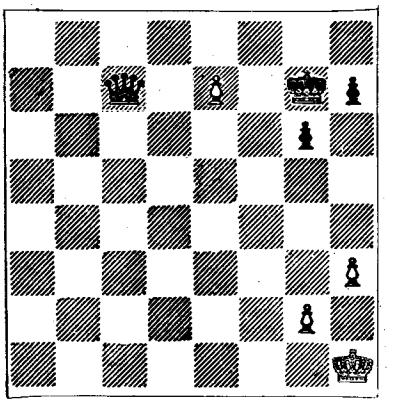
— Foarte bine, Petrișor — zîmbi nenea Barbu — graba strică treaba. Dacă pui dama în locul pionului, regele negru va fi pat. Și-atunci, ia spune-mi, în ce figură trebuie transformat pionul?

— În turn! răspunse repede Dănuț, bucuros că a găsit soluția cea bună. Regele va avea atunci o singură mutare, după care turnul îl va face mat! (75).

— Vedeți, prin urmare, că nu întotdeauna este avantajos să transformi pionul în damă! spuse nenea Barbu. Dar iată și un alt exemplu (76). Urmează să mute albul. El poate să pună



75



76

pionul pe ultimul rînd și să-l transforme într-o figură. Se pune însă întrebarea : în care anume ?

— Într-un cal ! De data asta, Petrișor i-o luă înainte lui Dănuț și nu mai fu nevoit să-și ascundă rușinat mîinile în buzunare, pentru că răspunsul era corect.

Dănuț și-a dat și el seama că dacă pionul se transformă în damă, numărul de figuri va fi egal, iar dacă în locul pionului se pune un cal, acesta va da șah regelui negru, atacînd în același timp și dama neagră — și albul va rămîne astfel cu o figură în plus.

...Ajuns acasă, Dănuț și-a amintit încă multă vreme cum a ajuns pionul cal și cum această transformare neașteptată a schimbat dintr-o dată desfășurarea luptei. Tare mult ar fi vrut Dănuț să arate cuiva această neobișnuită poziție, ca și multe alte minuni ce se petrec pe tabla în carouri albe și negre, ca mozaicul din baie.

Să afle toți copiii...

Participanții la „războiul pieselor de lemn", eroii pasionantelor aventuri șahiste, i se înfățișau lui Dănuț de parcă ar fi fost vii.

Iată-i pe pioni, cu capetele lor mici și rotunde, cum bat pasul ferm, ostășește! Ei sînt ostașii cei mai mici de pe cîmpul de luptă. Dar cutezătorii pioni nu se tem de nimeni și nu cedează calea nimănui. „Nici un pas înapoi, numai înainte!" par a spune acești soldați neînfricați. Și ce dacă ei, pionii, sînt mai mici și mai slabi decît alte piese? În schimb atunci cînd, umăr la umăr, pornesc împreună la atac, mulți viteji ai armatei șahiste se salvează prin fugă. Dar pionii se comportă ferm și în defensivă, apărîndu-se unii pe alții. Sub pavăza șirurilor puternice pe care le formează pionii, regii se simt în siguranță. Din spatele rîndurilor de apărare formate din pioni își pregătesc atacurile nebunii, cu bătaia lor lungă, apar sărind semeț caii cei sprinteni și plini de curaj. Pînă și dama cea puternică, în ceas de primejdie, este gata să se adăpostească în spatele micilor și curajoșilor pioni.

Iată și cele două turnuri, puțin cam greoaie, dar foarte rapide, gonind de zor. Ele au nevoie de spații întinse, de linii libere. În înghesuială, turnurile nu se pot desfășura și ai impresia că cer mereu „cale liberă"! Turnurile sînt figuri puternice, dar devin deosebit de puternice mai ales atunci cînd se sprijină unul pe altul. Dacă două turnuri combinate pun stăpînire pe o linie liberă sau pătrund în spatele liniilor adverse, apoi trebuie să te ferești! Ele vor mătura totul din calea lor!

Dănuț își aduse aminte că nu același lucru se întîmplă cu nebunii care nu se pot apăra unul pe altul, pentru că, de la începutul bătăliei și pînă la sfîrșitul ei, unul din nebuni se mișcă numai pe cîmpuri albe, iar celălalt numai pe cîmpuri negre. Lui Dănuț i se făcu aproape milă de acești oșteni zvelți, care nu par deloc nebuni și care, conform regulilor jocului, nu se pot apăra unul pe altul. În schimb, nebunii se pot uni în vederea atacului și-l pot ține pe adversar sub bătaia focului lor atît pe diagonalele

albe, cît și pe cele negre în același timp! Înseamnă că și nebunii trebuie să fie uniți în luptă!

Caii, Dănuț și-i imagina, de asemenea, cu multă plăcere. Fără acești săritori extraordinari, jocul de șah ar fi fost prea searbăd, prea monoton. Dar caii năvalnici, nestăpîniți, pot întoarce totul cu susul în jos! Și-apoi mai sînt și acele atacuri duble, „în furcă" de care nu poți fugi și nici nu te poți apăra. Da, calul este o figură foarte vioaie și trebuie să fii mereu cu ochii pe el...

Dar dama? Dănuț se gîndi cu respect și cu o oarecare teamă la acest „general" al jocului de șah: tare mai e puternică și amenințătoare această damă și e îngrozitor s-o pierzi datorită vreunei prostii! Dar atunci cînd dama își face de lucru pe tabla de șah, cît de slabe și lipsite de apărare se prezintă celelalte figuri!...

În închipuirea lui Dănuț, regele cel greoi și stîngaci apărea de parcă ar fi fost viu. Deși înalt și slab ca înfățișare, el se deplasează ca un grăsun neîndemînatic — de-abia se mișcă. Sau, pur și simplu, de-abia se aciuiește într-un locșor liniștit, în spatele și la adăpostul pionilor, și se uită de-acolo cum luptă alții pentru el. E cinstit, oare, să procedezi în felul acesta? Dar aici nu-i nimic de făcut — fără rege nu poți juca șah și toate piesele trebuie să apere pe Măria Sa. Așa sînt regulile. Și Dănuț își spuse că regele e totuși simpatic uneori — atunci cînd, spre sfîrșitul jocului, iese din ascunzătoarea sa și, plin de curaj acum, se zorește în ajutorul oștenilor săi, pionii. E o adevărată plăcere să privești la un astfel de rege cutezător!

Cît de diferite sînt piesele care pășesc, sar sau gonesc pe tabla de șah! Fiecare își are obiceiurile, gesturile sale, s-ar putea spune chiar chipul său, deși, în realitate, numai caii au boturi, pe cînd la celelalte piese nu poți distinge nici un chip. Da, figurile de șah sînt tare diferite... Dar, toate laolaltă, alcătuiesc un joc minunat!

Și Dănuț se gîndi că el cu Petrișor nu procedează bine: parcă se feresc, ca și cum ar vrea să ascundă de ceilalți copii de la grădiniță noua lor distracție. Pentru că, își spunea el, este foarte probabil că jocul i-ar interesa și pe ceilalți copii.

A doua zi dimineață, cei doi prieteni au șușotit multă vreme împreună. Apoi s-au apropiat amîndoi de educatoarea lor. Petrișor, mai îndrăzneț, a început primul:

— Tovarășe educatoare, noi de ce nu avem un joc de șah aici, la grădiniță?

— Ce să faceți cu el? se miră educatoarea.

— Este atît de interesant! izbucni Dănuţ. Îi părea rău, încerca un sentiment de amărăciune chiar şi pentru că educatoarea se arăta atît de indiferentă faţă de cel mai minunat joc.

— Dar cine să-i înveţe pe copii să joace şah? mai întrebă educatoarea. Nici una dintre noi nu joacă şah.

— O să-i învăţăm noi! declară Petrişor plin de elan şi entuziasm.

— Da, eu cu Petrişor! îşi susţinu Dănuţ prietenul.

Educatoarea se arătă şi mai mirată. Ea se uită mai întîi la Petrişor, apoi la Dănuţ. Pe urmă din nou la Petrişor, şi iarăşi la Dănuţ. Încet-încet, chipul ei, pînă atunci cam sever, se lumină într-un zîmbet.

— Prin urmare, voi ştiţi să jucaţi şah şi vreţi ca toţi ceilalţi copii să-l înveţe?

— Da, este un joc interesant pentru toată lumea, spuse cu multă convingere Petrişor, în timp ce Dănuţ dădea afirmativ din cap.

— Ştiu şi eu — rosti educatoarea, după ce se gîndi un timp — poate că s-ar putea încerca... Zilele trecute am văzut parcă un joc de şah cu nişte piese mari, aşa încît copiii să poată vedea cu toţii cum merge jocul. Tu, Petrişor, şi tu, Dănuţ, o să fiţi profesori. Iar ca ajutor, o să vă găsim pe cineva dintre cei mari, glumi educatoarea.

Dănuţ şi Petrişor erau foarte mulţumiţi şi satisfăcuţi. Ei îşi imaginau de pe acum, cu multă claritate, cum copiii, după ce se vor sătura de joacă în curte, se vor aduna într-o cameră mare, iar ei, Dănuţ şi cu Petrişor, au să le povestească tuturor despre minunata împărăţie a şahului, unde figurinele de lemn poartă între ele un război-jucărie.

Să afle toţi copiii cît este de interesant!

Şi o completare

În cuprinsul cărţii, autorii n-au pomenit nimic despre două reguli ale jocului de şah, socotind că ele ar putea să pară dificile. Şi cu toate că la început ne-am putea lipsi de ele, va veni o zi cînd, oricum, vor trebui învăţate. De aceea autorii s-au gîndit să prezinte totuşi aici aceste reguli, cum s-ar spune, pentru orice eventualitate.

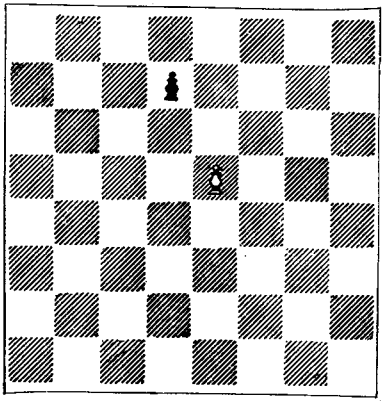
Prima regulă se referă la pioni.

Luarea în trecere. Dacă un pion advers, făcînd o mutare de două cîmpuri, trece peste un cîmp aflat sub bătaia unui pion propriu, acesta din urmă poate lua pionul advers respectiv (77). Acest pion se ia ca şi cum el ar fi mutat numai cu un singur cîmp şi s-ar fi plasat astfel sub bătaia pionului nostru. În situaţia descrisă nu este obligatoriu să luăm pionul, dar ambele părţi trebuie să ţină seama de această posibilitate.

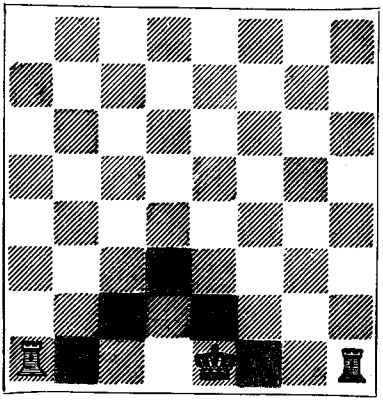
Şi încă un amănunt : pionul poate fi luat „în trecere" numai la mutarea de răspuns imediat următoare. La o mutare ulterioară, acest drept se pierde.

După cum vedeţi, regula nu este prea subtilă, dar dacă totuşi ceva a rămas neclar, diagrama respectivă are să vă ajute s-o înţelegeţi.

77



78



Rocada peste un cîmp aflat sub bătaia unei piese adverse. Regele are dreptul să execute rocada, dacă pentru această manevră el e nevoit să treacă peste un cîmp aflat sub bătaia unei piese adverse (78).

Să nu greșiți: cu prilejul rocadei, turnul are voie să treacă peste un cîmp aflat sub bătaia adversarului; acest lucru îi este interzis numai regelui. În situația din diagramă, datorită regulii de mai sus, albul poate efectua rocada mare, dar nu și pe cea mică.